

**IMPLEMENTASI METODE BERMAIN PERAN UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI ANAK DI PAUD ANGGREK NATAR
LAMPUNG SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

NURILAH
NPM: 1011070105

Jurusan: Pendidikan Guru Raudatul Athfal (PGRA)



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1438 H / 2017 M**

ABSTRAK

Pendidikan bagi anak usia dini sangat penting dilakukan. Sebab, pendidikan bagi anak usia dini merupakan dasar pembentukan kepribadian manusia secara utuh, yaitu ditandai dengan karakter, budi pekerti, luhur, pandai dan trampil. Dengan demikian maka bisa dikatakan bahwa yang dimaksud dengan Pendidikan Anak Usia Dini (*Early childhood education*) adalah pendidikan yang ditujukan bagi anak-anak usia prasekolah dengan tujuan agar anak dapat mengembangkan potensi-potensinya sejak dini sehingga mereka dapat berkembang secara wajar sebagai anak. Pembelajaran di PAUD dapat dilakukan secara *integrated* yang meliputi aspek pengembangan kognitif, bahasa, sosial dan emosi. Maka permainan harus dirancang oleh guru PAUD, karena dengan permainan anak dapat mengembangkan serta mengintegrasikan semua potensinya, sehingga mereka lebih kreatif. Oleh karena itulah bahwa bermain bagi anak akan dapat menimbulkan motivasi belajar.

Penelitian ini bersifat penelitian lapangan, adapun jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang difokuskan pada situasi kelas lazim disebut dengan *Classroom Action Research* (penelitian tindakan kelas). Dalam mengumpulkan data yang diperlukan peneliti menggunakan sumber data yang terdiri dari dua sumber yang pertama sumber data primer yaitu jenis datanya diambil dari observasi langsung di lapangan dan interview dengan guru, Peserta didik, dan Kepala Sekolah. Dan sumber data yang ke dua yaitu sumber data sekunder dimana data yang diambil melalui orang lain atau lewat dokumentasi.

Adapun hasil penelitian yang dilakukan penulis di PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan. Siklus I pada pertemuan pertama terdapat 5 peserta didik (25%) yang memiliki motivasi Berkembang Sesuai Harapan, 3 peserta didik (15%) yang memiliki motivasi Mulai Berkembang dan 12 peserta didik (60%) yang memiliki Belum Berkembang. Kemudian, pada pertemuan kedua terdapat 7 peserta didik (35%) yang memiliki motivasi Berkembang Sesuai Harapan, 3 peserta didik (15%) yang memiliki motivasi Mulai Berkembang dan 10 peserta didik (50%) yang memiliki Belum Berkembang. Siklus II pada pertemuan pertama terdapat 11 peserta didik (55%) yang memiliki motivasi Berkembang Sesuai Harapan, 3 peserta didik (15%) yang memiliki motivasi Mulai Berkembang dan 6 peserta didik (30%) yang memiliki Belum Berkembang. Kemudian, pada pertemuan kedua dicapai hasil yang sangat menggembirakan dan memuaskan dimana jumlah peserta didik yang memiliki motivasi Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 17 peserta didik (85%), 1 peserta didik (5%) yang memiliki motivasi Mulai Berkembang, dan 2 peserta didik (10%) yang memiliki Belum Berkembang.

Kata Kunci : Bermain Peran, Motivasi



**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung 35131 Telp/Faks. (0721)704030

PERSETUJUAN

Tim Pembimbing, setelah mengoreksi dan memberikan masukan-masukan secukupnya, maka skripsi saudara :

Nama Mahasiswa : **NURILAH**

NPM : **1011070105**

Program Studi : **PGRA**

Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

Judul Skripsi : **IMPLEMENTASI METODE BERMAIN PERAN
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI ANAK DI
PAUD ANGGREK NATAR LAMPUNG SELATAN**

MENYETUJUI

Untuk di Munaqasyahkan dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I,


Syofnidah Ifrianti, M.Pd

NIP. 19610031997022002

Pembimbing II,


Dra. Istihana, M.Pd

NIP. 196507041992032003

**Mengetahui,
Ketua Jurusan PGRA**


Dr. Hj. Meriyati, M.Pd

NIP. 199606081994032100



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : letkol Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung telp (0721) 703260

PENGESAHAN

**Proposal Skripsi dengan judul: IMPLEMENTASI METODE BERMAIN PERAN
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI ANAK DI PAUD ANGGREK**

NATAR LAMPUNG SELATAN, oleh: NURILAH, NPM: 1011070105, Jurusan

PGRA, Telah Diujikan Dalam Sidang Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Pada

Hari/Tanggal: Kamis, 21 Januari 2016.

TIM PENGUJI

Ketua : Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd

Sekretaris : Septa Ayukanti, M.Pd

Penguji Utama : Dra. Romlah, M.Pd.I

Pembahas I : Syofnidah Ifrianti, M.Pd

Pembahas II : Dra. Istihana, M.Pd

**Dekan,
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



Chairul Anwar, M.Pd
NPM: 195608101987031001

MOTTO

يَايَايَا خُذِ الْكِتَابَ بِقُوَّةٍ وَءَاتَيْنَاهُ الْحَكْمَ صَبِيًّا ﴿١٢﴾

Artinya: *Hai Yahya, ambillah Al Kitab (Taurat) itu dengan sungguh-sungguh. dan kami berikan kepadanya hikmah selagi ia masih kanak-kanak. (QS. Maryam: 12)*¹



¹ Departemen Agama RI., *Al Quran dan Terjemahnya*, Toha Putra, Semarang, 1989, hlm. 271.

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT, ku persembahkan skripsi ini kepada orang yang selalu mencintai dan memberi makna dalam hidupku, terutama bagi:

1. Ayahanda Nurdin dan Ibunda tercinta Rohmah, yang telah membesarkan ku, membimbing serta senantiasa dalam setiap sujud dan tahajudnya selalu memberikan motivasi dan berdoa untuk keberhasilan ku.
2. Suami Cipto Tri Handoyo dan buah hatiku yang tercinta M. Hanan dan M. Hafiz, yang telah rela memberikan waktu yang panjang kepada penulis, mendorong dan mendampingi siang malam, melewati perjalanan panjang dalam penulisan karya ini, berkat do'a, bantuan dan kesabarannya akhirnya skripsi ini terselesaikan juga.
3. Ayahanda Pranoto dan Ibunda Yeti, Mertua ku tercita terimakasih atas motivasi dan doanya
4. Almamater ku tercinta

RIWAYAT HIDUP

Penulis merupakan dilahirkan di Lematang pada tanggal 27 Agustus 1979. Penulis menyelesaikan Sekolah Dasar Negeri Lematang dari tahun 1987 dan selesai tahun 1992, kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Pertama SMP Bina Putra Sukanagara 2 Lampung Selatan pada tahun 1992 dan selesai tahun 1995, setelah itu penulis melanjutkan pendidikan ke SMEA Palembang dari tahun 1995 dan selesai tahun 1998.

Setelah selsai pendidikan sederajat SMA tersebut kemudia penulis mencari pengalaman dengan cara mengabdikan diri sebagai guru PAUD dan sampai dengan sekarang penulis terdaftar sebagai guru di PAUD Melati Lematang Lampung selatan. Oleh sebab itu untuk menambah wawasan maka pada tahun pelajaran 2009 penulis melanjutkan pendidikan lebih tinggi yaitu di IAIN Raden Intan Lampung tepatnya di Fakultas Tarbiyah Jurusan PGRA hingga sekarang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas khadirat Allah SWT yang telah memberi ilmu pengetahuan, kekuatan dan petunjuknya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul Implementasi Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Motivasi Anak Di PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan selawat beserta salam diperuntukkan kepada Nabi besar Muhammad SAW, para sahabat, keluarga dan pengikutnya yang taat pada ajaran-ajaran agaman-Nya. Penulis menyusun skripsi ini sebagai bagian dari prasyarat untuk menyelesaikan pendidikan pada Program Strata Satu (SI) Fakultas Tarbiyah IAIN Radin Intan Lampung dan alhamdulillah dapat penulis selesaikan sesuai dengan rencana.

Dalam upaya skripsi ini, penulis telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak serta dengan tidak mengurangi rasa terimakasih atas bantuan semua pihak, maka secara khusus penulis ingin menyebutkan sebagai berikut:

1. Dr. H. Cairul Anwar, M.Pd Dekan Fakultas tarbiyah IAIN Raden Intan Lampung dan pembantu dekan beserta stafnya yang telah memberi kemudahan sehingga dapat menempuh ujian sarjana pendidikan.
2. Syofnidah Ifrianti, M.Pd dan Dra. Istihana, M.Pd selaku pembimbing yang telah menyediakan waktu dan bimbingan yang sangat berharga dalam mengarahkan dan memotivasi penulis

3. Dr. Hj. Meriyati, M.Pd, selaku Ketua jurusan PGRA selalu memberikan semangat dan bagi penulis
4. Seluruh pihak yang telah mendukung penulisan skripsi ini semoga bantuan yang diberikan dengan penuh keikhlasan tersebut menjadi amal ibadah di sisi Allah SWT

Penulis sadar bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan di sana sini, disebabkan keterbatasan kemampuan ilmu atau teori penelitian yang penulis kuasai. Untuk itu kepada para pembaca kiranya dapat memberikan masukan dan saran-sarannya sehingga laporan penelitian ini akan lebih baik dan sempurna. Akhirnya penulis berharap semoga hasil penelitian ini betapapun kecil kiranya dapat memberikan masukan dalam upaya pengembangan ilmu pendidikan di Taman Kanak-kanak di era globalisasi.

Bandar Lampung, 30 Januari 2016
Penulis

NURILAH

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii	
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii	
PENGESAHAN	iv	
MOTTO	v	
PERSEMBAHAN	vi	
RIWAYAT HIDUP	vii	
KATA PENGANTAR	viii	
DAFTAR ISI	x	
DAFTAR GAMBAR	xii	
DAFTAR LAMPIRAN	xiii	
 BAB I PENDAHULUAN		
A. Pengesahan Judul	1	
B. Alasan Memilih Judul	3	
C. Latar Belakang Masalah	3	
D. Rumusan Masalah	11	
E. Hipotesis Tindakan	12	
F. Tujuan dan kegunaan Penelitian	12	
G. Metode penelitian	13	
 BAB II LANDASAN TEORI		
A. Tinjauan Tentang Metode Bermain Peran		
1. Pengertian Metode Bermain Peran.....	23	
2. Macam-macam Bentuk Metode Bermain Peran	25	
3. Manfaat dan Fungsi Metode Bermain Peran.....	26	
4. Langkah-langkah Metode Bermain Peran.....	29	
5. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran.....	30	
 B. Teori Tentang Motivasi Belajar		
1. Pengertian Motivasi Belajar	32	
2. Macam-macam motivasi belajar	33	
3. Fungsi Motivasi	34	
4. Fase Perkembangan anak	34	
5. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan anak	37	
6. Karakteristik anak taman kanak-kanak.....	39	
 C. Tinjauan tentang Pendidikan Dan Proses Pembelajaran Di Taman Kanak-kanak		40

BAB III LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum tempat penelitian	54
B. Peningkatan Motivasi Anak Melalui Metode Bermain di PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan.....	60

BAB IV PENGOLAHAN DAN ANALISIS DATA

A. Pra Penelitian Tindakan Kelas	64
B. Hasil Penelitian Tindakan Kelas	66
C. Pembahasan Hasil Penelitian Tindakan Kelas	87

BAB V KESIMPULAN, SARAN DAN PENUTUP

A. Kesimpulan	88
B. Saran	88

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



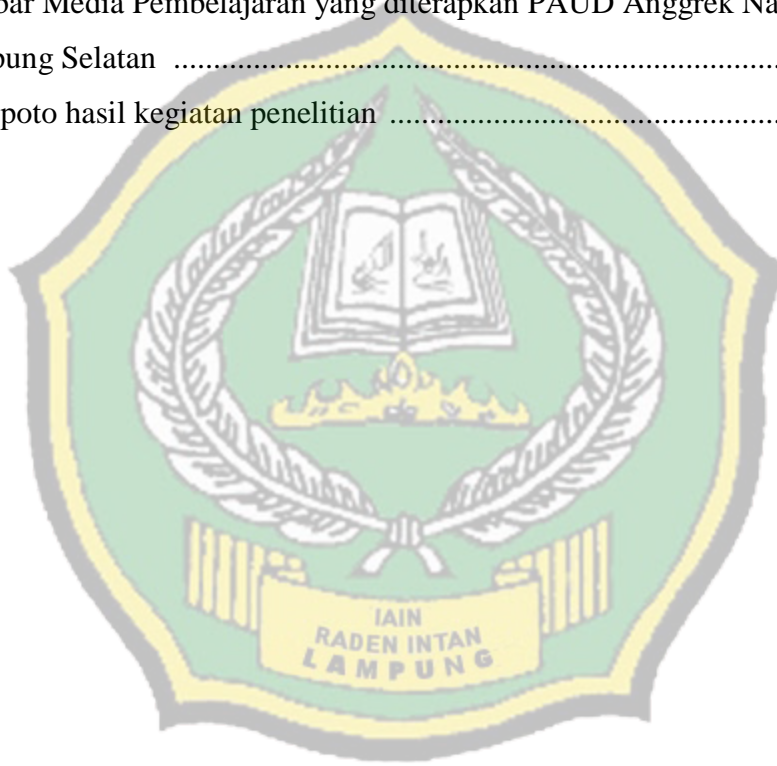
DAFTAR GAMBAR

1. Desain Penelitian Tindakan kelas 15



DAFTAR LAMPIRAN

1. Kisi-kisi dan Instrumen Observasi	1
2. Kartu Konsultasi	6
3. Rencana Kegiatan Harian pertemuan 1, 2, 3 dan 4	7
4. Gambar Media Pembelajaran yang diterapkan PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan	8
5. Poto-poto hasil kegiatan penelitian	9



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penjelasan Judul

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang arah penulisan skripsi ini, sebelumnya dijelaskan kata kunci yang terdapat dalam penelitian ini.

Menurut Hurlock dalam Tadkiroatun Musfiroh mengungkapkan bahwa Metode Bermain Peran adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, kegiatan tersebut dilakukan atas sukarela tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar¹. Dalam hal ini Elizabeth B.Hurlock mengemukakan permainan sepanjang masa kanak-kanak, permainan sangat mempengaruhi penyesuaian pada tatanan pribadi dan sosial anak.²

Dengan demikian, yang dimaksud Metode Bermain Peran dalam penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas menggunakan metode-metode yang mengandung unsur bermain. Kemudian, anak-anak lebih tertarik dengan kegiatan yang dilakukan atas sukarela bersama-sama dengan teman lainnya.

Meningkatkan adalah perihal m/enaikkan (derajat, taraf, dsb); mempertinggi.³ Dalam hal ini adalah kegiatan pembelajaran untuk menaikkan dan mempertinggi motivasi, minat, dan semangat siswa dalam belajar, sehingga partisipasi dan keaktifan siswa dalam belajar semakin tinggi.

¹ Tadkiroatun Musfiroh. *Cerdas Melalui Bermain (Cara Mengasah Multiple Intelligence Pada Anak Sejak Usia Dini)*. (Jakarta: Grasindo, 2008). h 1-4

² Elizabeth B.Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga) h, 322.

³ Tim Prima Pena. *Kamus Ilmiah Populer (Edisi Lengkap)*. Surabaya: Gitamedia Press, 2006. h. 370

Motivasi belajar. Motivasi belajar adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan pengertian ini, dapat dikatakan bahwa motivasi adalah sesuatu yang kompleks.⁴ Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu.

Menurut Sardiman motivasi dapat juga diartikan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelak perasaan tidak suka itu.⁵ Dihubungkan dengan kegiatan belajar, belajar adalah sebuah proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri maupun dari luar untuk meningkatkan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain yang diperlukan. Terutama motivasi berkaitan erat dengan keinginan hati untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

⁴ Oemar Hamalik. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2003. h. 158.

⁵ A.M. Sardiman. *Intraksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grafindo Persada, 2005. h

PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan adalah objek penelitian

B. Alasan Memilih Judul

1. Proses pembelajaran dengan menggunakan Metode Bermain Peran merupakan pilihan yang tepat karena melalui Metode Bermain Peran siswa akan semakin mudah bagi anak dalam menyerap materi yang diajarkan guru.
2. Pentingnya tenaga kependidikan (guru) yang berperan sebagai tolak ukur maju atau tidaknya sekolah, karna guru akan menjadi pusat perhatian.
3. Tanggung jawab sekolah dalam menciptakan situasi belajar mengajar yang kondusif, dan guru-guru dapat melaksanakan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran dengan baik.

Berkaitan dengan itu, Metode Bermain Peran merupakan sangat cocok untuk anak usia Pra sekolah sebagai pendidikan pemula, karena bermain yang ditampilkan dapat membuat mereka merasa suka, senang, gembira, dan lucu yang dapat menarik perhatian, gairah, dan minat mereka dalam belajar.

C. Latar Belakang Masalah

Pendidikan usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stumulus pendidikan agar membantu perkembangan, pertumbuhan baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.⁶

Hal itu juga diperjelas dalam Al-Qur'an yang intinya bahwa perlu mengajarkan

⁶ Martinis Yamin dan Jamilah Sabri Sanan, *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini PAUD*, (Jakarta: Gunung Persada, 2010), h. 1

pada anak tentang (benda) pengetahuan pada anak. Berikut ayat Al-Qur'an surat AL-Baqarah. Ayat 31.

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ ﴿٣١﴾

Artinya:

dan Dia mengajarkan kepada Adam Nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat. (QS. Al-Baqarah. Ayat 31)

Dalam ayat tersebut terdapat kata mengajar sesuatu benda pada adam. Oleh sebab itu proses pembelajaran bagi anak usia dini sangat penting dilakukan sebagai bentuk usaha mencerdaskan anak sebagai penerus generasi.

Pendidikan bagi anak usia dini sangat penting dilakukan. Sebab, pendidikan bagi anak usia dini merupakan dasar pembentukan kepribadian manusia secara utuh, yaitu ditandai dengan karakter, budi pekerti, luhur, pandai dan trampil.⁷ Oleh sebab itu dalam Al Qur'an menjelaskan bahwa perkembangan anak adalah tanggung jawab orang tua.

الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَاقِيَاتُ الصَّالِحَاتُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ ثَوَابًا وَخَيْرٌ أَمَلًا ﴿٤٦﴾

Artinya :

*Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amalan-amalan yang kekal lagi shaleh adalah lebih baiknya pahalanya di sisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan.*⁸

⁷ Konsep Pendidikan Anak Usia Dini, Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, Direktorat Enderal Pendidikan Luas Sekolah Dan Pemda, Departemen Pendidikan Nasional, 2004, h. 2

⁸ Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya, (Bandung: Dipenogoro:2005),h.88

Dengan demikian maka bisa dikatakan bahwa yang dimaksud dengan Pendidikan Anak Usia Dini (*Early childhood education*) adalah pendidikan yang ditujukan bagi anak-anak usia prasekolah dengan tujuan agar anak dapat mengembangkan potensi-potensinya sejak dini sehingga mereka dapat berkembang secara wajar sebagai anak.

Pandangan lain yang lebih maju dikemukakan oleh Jean Piaget. Menurutya, anak lahir dengan segala keunikan potensi, yang antara satu dengan yang lain tidaklah sama, bahkan anak kembar sekalipun. Tugas orang tua, guru dan orang dewasa lainnya adalah menyikapi lingkungan yang memungkinkan potensi-potensi yang dimiliki anak bisa berkembang optimal.⁹

Potensi intelensi anak akan berkembang pesat tergantung guru dan orang tua, sarana dan prasarana, semisal perpustakaan dan alat-alat permainan edukatif. Abraham Maslow melengkapi pemikiran di atas dengan teori motivasi. Menurutya, potensi-potensi unik seorang anak akan muncul apabila diberi motivasi dengan cara penyampaian wawasan, contoh atau keteladanan, pergaulan dengan teman lain, maupun pengalaman langsung.¹⁰

Oleh sebab itu untuk menciptakan pembelajaran yang mampu mendorong anak untuk belajar guru harus mendesain dan menciptakan kondisi pembelajaran yang kontekstual dan menyesuaikan dengan daya tangkap anak terhadap materi yang diberikan.

⁹ Asep umar fakhrudi, *Sukses Menjadi Guru TK-PAUD*, (Yogyakarta: Bening, 2010), h. 28

¹⁰ *Ibid*, h. 29

Masitoh Dkk mengungkapkan bahwa karakteristik belajar pada anak usia dini adalah 1) Anak belajar melalui bermain; 2) Anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya; 3) Anak belajar secara alamiah; 4) Anak belajar paling baik jika apa yang dipelajarinya mempertimbangkan keseluruhan aspek pengembangan, bermakna, menarik, dan fungsional.¹¹

Artinya pembelajaran pada anak harus senantiasa berorientasi pada kebutuhan anak. Karena pada masa anak usia dini membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk optimalisasi semua aspek kecerdasan. Secara umum proses pembelajaran di Taman kanak-kanak (TK) pengistilahan dari Pendidikan Anak Usia Dini, implementasinya lebih menekankan pada prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain dan bermain adalah bekerja bagi anak, sehingga terkesan bahwa bermain merupakan kebutuhan mutlak bagi anak dan bermain merupakan sarana yang efektif dalam upaya pengembangan motivasi belajar anak usia dini, hal dapat difahami secara kasat mata dalam kehidupan sehari-hari bahwa dunia anak merupakan dunia bermain.

Konsep bermain yang mempunyai nilai edukatif yang diberikan pada anak harus mampu merangsang imajinasi dan daya intuitif pada kecerdasan anak. Karena bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan.¹² Misalnya menggunakan Metode Bermain Peran/pura-pura. Bermain pura-pura adalah bermain yang

¹¹<http://ebekunt.wordpress.com/2010/07/27/strategi-pembelajaran-untuk-anak-usia-dini> diakses 21/02/2011

¹² Moeslichaton. R, *Metode pengajaran di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Rinika Cipta, 2004), h. 24

menggunakan daya khayal yaitu dengan memakai bahasa atau berpura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu, atau orang tertentu dan binatang tertentu, yang dalam dunia nyata tidak dilakukan.¹³

Bermain pura-pura ini merupakan cermin budaya masyarakat disekitar dalam kehidupan sehari-hari. Segala sesuatu yang dilihat dan didengar akan terulang dalam kegiatan bermain pura-pura tersebut. Oleh karenanya peran guru PAUD di dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut lebih bersifat sebagai pembimbing dan fasilitator. Asep Umar mengartikan bahwa guru TK-PAUD adalah pribadi yang luar biasa. Dengan sangat serius dan fokus, mereka berusaha untuk memberikan yang terbaik kepada para anak yang sedang mempelajari diri dan kehidupan.¹⁴

Dengan demikian maka pembelajaran di Taman Kanak-Kanak dapat dilakukan secara *integrated* yang meliputi aspek pengembangan kognitif, bahasa, sosial dan emosi. Maka permainan harus dirancang oleh guru TK, karena dengan permainan anak dapat mengembangkan serta mengintegrasikan semua potensinya, sehingga mereka lebih kreatif. Oleh karena itulah bahwa bermain bagi anak akan dapat menimbulkan motivasi belajar.

Motivasi itu sesungguhnya merupakan seluruh proses gerakan yang mencakup berbagai rangsangan. dorongan, atau daya pembangkit bagi terjadinya suatu perilaku. Dorongan dalam proses gerakan itu pada dasarnya adalah rangsangan pembangkit bagi terjadinya perilaku, dalam rangka mencapai suatu tujuan. Motivasi-motivasi yang

¹³ Ibid, h. 26

¹⁴ Asep umar fakhrudi, *Op Cit*, h 13

timbul pada diri individu mempunyai peranan dan fungsi ganda yaitu sebagai pembangkit aktivitas individu dan sebagai penyeleksi setiap aktivitas yang dilakukan. fungsi dan peranan motivasi memiliki kecenderungan yang sangat dominan dalam membentuk kepribadian individu secara optimal. Motivasi terdiri dari beberapa pengertian antara lain dalam bahasa Inggris yakni *motive* yang artinya penggerak.¹⁵ Dan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu atau usaha-usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu bergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendaknya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya.¹⁶

Dari beberapa pengertian yang dikemukakan oleh para ahli mengenai motivasi dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi adalah suatu kondisi yang tercipta atau diciptakan untuk membangkitkan dalam diri individu agar mencapai tujuan tertentu. Adapun yang dimaksud dengan motivasi belajar adalah kekuatankekuatan atau tenaga-tenaga yang dapat memberikan dorongan kepada kegiatan belajar siswa.¹⁷ Tingkah laku yang ditimbulkan oleh situasi sangat dipengaruhi oleh seberapa besarnya motivasi yang ditimbulkan pada diri individu berarti pula perubahan energi yang dimanfaatkanpun akan semakin besar, serta didahului adanya reaksi-reaksi yang ingin dicapai.

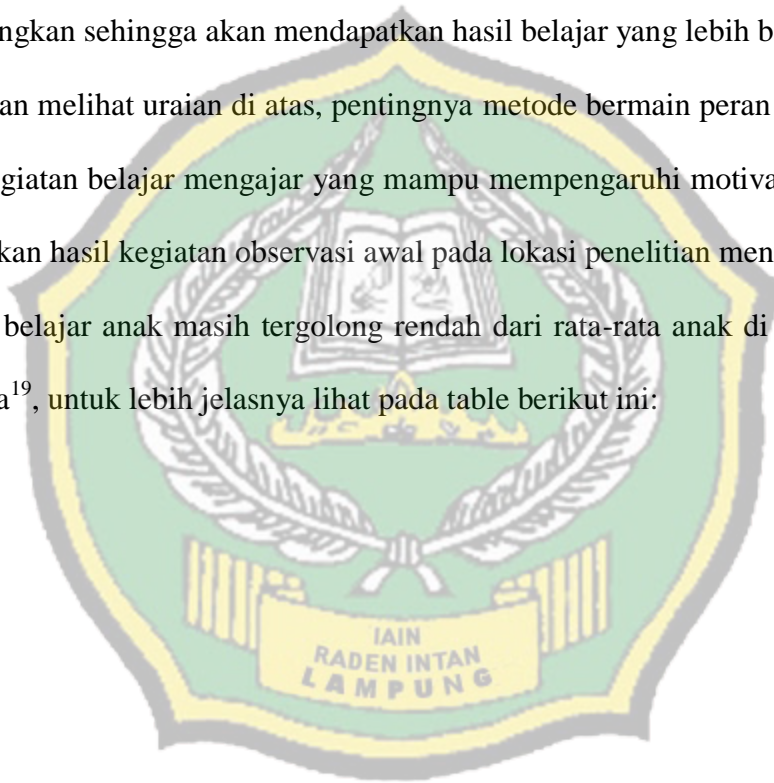
¹⁵ Jhon M. Echol dan Hasan Sadily, *Kamus Inggris-Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1989), Cet. Ke-2, h. 593

¹⁶ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1989), Cet. Ke-2, h. 593

¹⁷ Amier Daien Indra Kusuma, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1973), h. 162

Jadi motivasi belajar sebagai sistem bimbingan internal yang berusaha untuk menetapkan fokus anak dalam hal belajar, namun harus berdiri pada dirinya sendiri dan berkompetisi melawan semua hal menarik lain pada eksistensi keseharian.¹⁸ Dengan adanya sikap yang positif dari siswa terhadap pengajaran dengan Metode Bermain Peran diharapkan dapat menjadikan kegiatan belajar mengajar lebih menyenangkan sehingga akan mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

Dengan melihat uraian di atas, pentingnya metode bermain peran yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar yang mampu mempengaruhi motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil kegiatan observasi awal pada lokasi penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar anak masih tergolong rendah dari rata-rata anak di sekolah-sekolah umumnya¹⁹, untuk lebih jelasnya lihat pada table berikut ini:



¹⁸ Raymond J. Wlodkowski dan Judith H. Jaynes, *Motivasi Belajar*, (Jakarta: Cerdas Pustaka, 2004), Cet. Ke-2, h. 12

¹⁹ Sadirman, *Intraksi Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta, Raja Grafindo Persanda, 2011, h 83

Tabel 1
Data Pra Survey Perkembangan Motivasi Anak Usia Dini di Paud
Anggrek Natar Lampung Selatan

No	Indikator	Perkembangan motivasi						Ket
		1	2	3	4	5	6	
1	Muhammad Rasya	BB	BB	BSH	BB	BB	BB	BB
2	Naura	MB	MB	BB	BSH	BB	BB	BB
3	Muhammad Albari	BSH	MB	BB	MB	MB	BSH	MB
4	Dina mulyana	BB	BB	BB	MB	BB	BB	BB
5	Alif Rasyid	MB	MB	BSH	BB	BB	BB	BB
6	Yasmin	MB	MB	MB	BB	BB	BB	BB
7	Qaulan Qadhariah	MB	MB	MB	BB	BB	BB	BB
8	Nadin Salsabila	BSB	BB	BSH	MB	MB	BSB	BSH
9	Alifa Indah Sari	MB	MB	BB	BSH	BB	MB	MB
10	Aca pranida	BB	MB	BSH	BB	BB	BB	BB
11	Arya ardana	BB	BSH	MB	MB	MB	BB	MB
12	Arifiani syafa'ah	MB	MB	BB	BSH	BB	BB	BB
13	Dwi handayani	MB	MB	MB	MB	BSH	MB	MB
14	Ahmad alvarizi	MB	BB	BB	BB	BB	MB	BB
15	Galang gigih irfandi	MB	BB	BB	BSH	BSH	BB	BB
16	Dina putri mawardani	BB	BB	BSH	BB	BB	BB	BB
17	Larista natania artanti	MB	MB	BB	BSH	BB	BB	BB
18	Ernest novelia	BSH	MB	BB	BB	BB	BSH	BB
19	Danag arya pratama	BB	BB	BB	MB	BB	BB	BB
20	Teguh pirmansyah	MB	MB	BSH	BB	BB	BB	BB

Sumber: Hasil Observasi awal, Februari 2014²⁰

Keterangan:

1. Tekun menghadapi tugas
2. Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk belajar
3. Menunjukkan minat terhadap kegiatan sekolah
4. Lebih senang bekerja mandiri
5. Tidak cepat bosan pada tugas-tugas sekolah
6. Senang mencari hal baru

²⁰ Sadirman, *Intraksi Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta, Raja Grafindo Persanda, 2011, h

BB : Belum berkembang
 MB : Mulai Berkembang
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan

Dari indikator motivasi belajar pada tabel tersebut jelas terlihat bahwa motivasi belajar anak belum tergolong baik, hal ini bahwa dari sejumlah anak-anak tersebut ada beberapa anak saja yang sangat aktif pada satu indikator, sedangkan selain itu kurang aktif, ini berarti perlu diamati bagaimana proses pembelajarannya sehingga motivasi belajar anak tergolong rendah. Dari jumlah 20 orang tersebut dapat diketahui bahwa 75% siswa yang termasuk kategori yang memiliki motivasi belum berkembang (BB), sedangkan pada kategori bahwa 10% motivasi mulai berkembang dan 5 % mencapai berkembang sesuai harapan. Hal inilah yang mendorong penulis untuk mengkaji lebih luas lagi dalam sebuah karya ilmiah dalam bentuk skripsi dengan judul. Implementasi Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Motivasi Anak Di PAUD Angrek Natar Lampung Selatan.

D. Rumusan Masalah

Untuk menfokuskan pembahasan masalah dalam skripsi ini, maka penulis merumuskan masalah, “Apakah Implementasi Metode Bermain Peran Dapat Meningkatkan motivasi Belajar Anak Di PAUD Angrek Natar Lampung Selatan”?.

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah dugaan yang mungkin benar atau salah yang bersifat sementara, dia akan ditolak jika salah, dan akan diterima jika fakta-fakta membenarkannya.²¹ Berdasarkan teori tersebut, maka dapat penulis ajukan hipotesis dalam penelitian ini adalah “Implementasi Metode Bermain Peran Dapat Meningkatkan Motivasi Anak Di PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan”.

F. Tujuan dan kegunaan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Apakah Implementasi Metode Bermain Peran Dapat Meningkatkan motivasi Belajar Anak Di PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan?.

Sedangkan kegunaan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak, yakni:

1. Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Sebagai bahan masukan bagi guru-guru dalam mempraktekkan metode mengajar, khususnya dengan Metode Bermain Peran yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan motivasi belajar anak.

2. Sekolah

Sebagai sumbangan pemikiran yang progresif dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di tingkat Pendidikan Anak Usia Dini.

²¹ Alinis Ilyas, *Buku Ajar Metodologi Penelitian*, (Bandar Lampung: Fakultas Tarbiyah IAIN Raden Intan Lampung, 2006), h. 20

3. Siswa Pendidikan Anak Usia Dini

Siswa meningkatkan motivasi belajar, sehingga memiliki keinginan belajar yang lebih baik sehingga mampu memahami sesuatu yang dipelajari dengan cerdas dan kreatif.

G. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaborasi antara kepala sekolah, guru, dan peneliti dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan metode bermain peran. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) “merupakan pemecahan masalah yang dimulai dari a) merencanakan perbaikan b) melaksanakan tindakan c) mengamati d) melakukan refleksi.”²²

Ciri dari PTK adalah perbaikan terus menerus sehingga kepuasan peneliti sering menjadi tolak ukur berhasil atau tidaknya siklus tersebut. Kemudian muncul permasalahan setelah dilakukan refleksi yang mencakup analisis, sintesa dan penilaian terhadap hasil pengamatan serta hasil tindakan, sehingga pada gilirannya perlu diadakan perencanaan ulang. Dengan melaksanakan PTK, “para guru, pendidik dan peneliti yang terlibat akan secara langsung mendapatkan metode yang tepat yang dibangun sendiri melalui tindakan yang telah diuji kemanjurannya dalam proses pembelajaran.”²³

²² Zainal Aqib, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Drama Widya, 2009), h. 7.

²³ Dody Hermana, *Teknik Penulisan dan Contoh Proposal Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, (Jakarta: Rahayasa, 2008), h. 45.

Refleksi dilaksanakan peneliti bersama guru PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan. Kegiatan ini adalah diskusi untuk memberi makna, menerangkan dan menyimpulkan hasil tindakan yang telah dilakukan. Berdasarkan kesimpulan pada kegiatan refleksi, suatu perencanaan untuk siklus berikutnya dibuat atau tindakan penelitian dipandang cukup.

1. Subyek dan Obyek Penelitian

Dalam penelitian kuantitatif, populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut pendapat Spradley dalam Sugiyono, penelitian kualitatif tidak menggunakan istilah populasi dan sampel tetapi dinamakan *social situation* atau situasi. Situasi sosial tersebut dapat dinyatakan "objek/subjek penelitian yang ingin dipahami yang lebih mendalam apa yang terjadi di dalamnya."²⁴

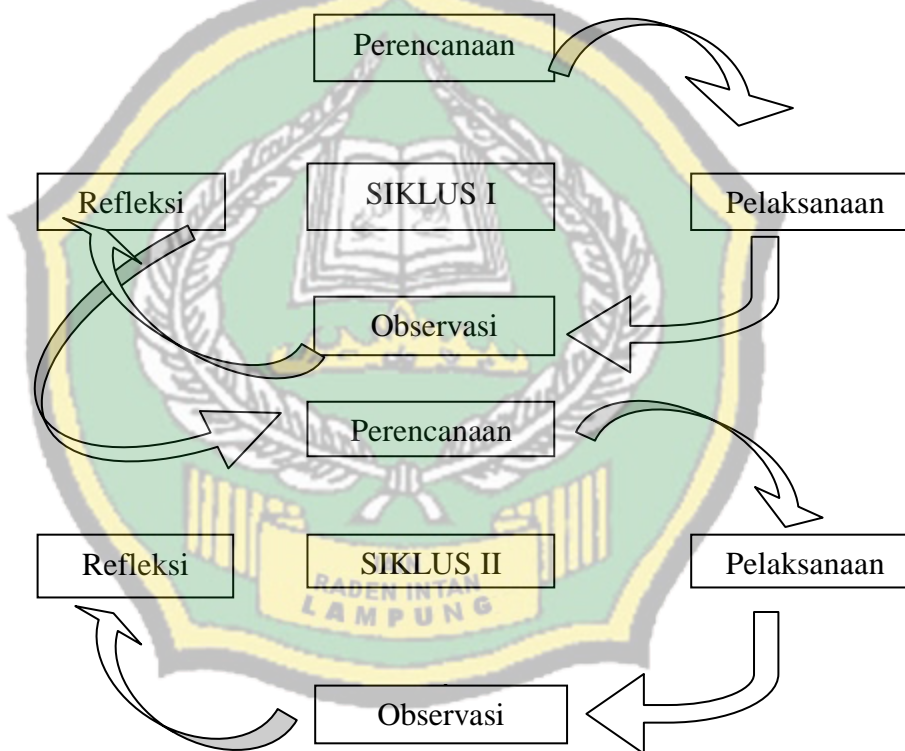
Berdasarkan dari pemikiran Spradley tersebut di atas bahwa populasi dan sampel disebut dengan istilah subjek dan objek penelitian. Dengan demikian Subjek penelitian adalah responden dan informan yang dapat memberikan informasi tentang masalah yang diteliti yaitu kelas B1. Sedangkan objek penelitian ini adalah masalah yang diteliti yaitu: Implementasi Metode Bermain Peran untuk meningkatkan motivasi Belajar Anak Di PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan.

²⁴ *Ibid*, h. 297-298

2. Desain Penelitian

Adapun desain penelitian ini adalah berdasarkan model Spiral atau siklus dari Kemmis dan Taggart sebagaimana dijelaskan sebelumnya. yaitu sebagai berikut

Gambar 1
Penelitian Tindakan Model Kemmis dan Mc Taggart²⁵



²⁵ Burhan Elfanany, *Penelitian Tindakan Kelas*, Araska, Yogyakarta, h. 33

Proses pelaksanaan tindakan berdasarkan siklus di atas dapat dirinci sebagai berikut.

a. Pelaksanaan Tindakan

1) Tahap perencanaan

- a) Observasi dan wawancara. Kegiatan ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran awal tentang objek penelitian secara keseluruhan dan keadaan proses pembelajaran PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan.
- b) Melakukan identifikasi permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran. Selanjutnya merumuskan persoalan bersama-sama antara guru dengan peneliti, baik yang menyangkut permasalahan guru maupun peserta didik.
- c) Merumuskan spesifikasi alternatif sementara dalam meningkatkan Semangat belajar dengan Metode Bermain Peran.
- d) Menyusun rancangan pelaksanaan tindakan, sesuai dengan materi pelajaran, dan menentukan perkembangan anak didik yaitu Motivasi belajar.
- e) Menjelaskan kepada guru cara penerapan Metode Bermain Peran dalam pembelajaran.

2) Pelaksanaan/ implementasi tindakan

Setelah diperoleh gambaran keadaan di PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan, tentang motivasi belajar, maka dilakukan tindakan yaitu, dengan penerapan Metode Bermain Peran .

3) Observasi/ pengamatan

Pengamatan berfungsi sebagai proses pendokumentasian dampak dari tindakan dan menyediakan informasi untuk tahap refleksi. Observasi dilakukan untuk mengetahui dampak dari tindakan yang dilakukan. Artinya melihat perubahan apa saja yang telah terjadi dalam proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik setelah dilakukan tindakan.

4) Refleksi

Kegiatan refleksi mencakup kegiatan analisis dan interpretasi atas informasi/ hasil yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan. Artinya peneliti bersama guru mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil tindakan baik terhadap proses maupun hasil belajar peserta didik berdasarkan kriteria keberhasilan yang ditetapkan.

b. Kriteria keberhasilan tindakan

Adapun Kriteria keberhasilan tindakan sebagai berikut.

- 1) untuk memberi makna terhadap proses pembelajaran setelah pelaksanaan tindakan digunakan kriteria, yaitu membandingkan motivasi belajar Peserta didik pada tindakan/siklus pertama dengan

tindakan berikutnya. Apabila keadaan setelah tindakan menunjukkan motivasi belajar peserta didik lebih baik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dari pada sebelum tindakan.

- 2) untuk memberikan makna terhadap keberhasilan pelaksanaan tindakan didasarkan pada peningkatan kualitas pembelajaran dan motivasi belajar peserta didik.

Tabel 2
Prasurvey Presentasi Perkembangan Motivasi Anak Usia Dini
Paud Anggrek Natar Lampung Selatan

Hasil	Standar Penilaian	Jumlah Anak Didik	Persentase
Pra Survey	Belum Berkembang	15	75%
	Mulai Berkembang	2	10%
	Berkembang Sesuai Harapan	1	5%

Berdasarkan tabel diatas perkembangan motivasi anak usia dini di Paud Anggrek Natar Lampung Selatan belum dikatakan berkembang karna dalam perkembangannya masih 75% belum berkembang, 20% mulai berkembang dan hanya 5% yang berkembang sesuai harapan.

3. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang difokuskan pada situasi area atau lazim disebut dengan *Classroom Action Research*. Penelitian tindakan dilakukan untuk peningkatan dan atau perbaikan praktek pembelajaran yang seharusnya dilakukan oleh guru dan menempatkan peneliti sebagai instrumen utama

dalam proses pengumpulan data penelitian. Peneliti sebagai instrumen utama, sebab peneliti mengadakan penelitian secara langsung ke lapangan untuk melakukan interaksi dan wawancara kepada informan, melakukan pengamatan (observasi) situasi dan kondisi sekolah dan menggali data melalui dokumen sekolah. Berikut ini penjelasannya.

a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran.²⁶ Observasi ini digunakan untuk memperoleh data atau informasi tentang motivasi belajar Di PAUD Angrek Natar Lampung Selatan. Motivasi belajar diamati dengan menggunakan lembar pengamatan atau lembar observasi yang telah disiapkan oleh peneliti.

b. Teknik Wawancara/ interview

Interview adalah cara pengumpulan data dengan jalan/cara mencari data melalui wawancara/tanya jawab dengan orang yang diteliti. Mohamad Musa dan Tati Nurfitri menyatakan bahwa "Salah satu metode pengumpulan data adalah dengan jalan wawancara, untuk mendapatkan informasi dengan cara bertanya langsung dengan responden."²⁷

²⁶ Saini Usman dan Purnimo Setiadi Akbar, *Metodelogi Penelitian Sosial*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), h. 54

²⁷ Mohammad Musa dan Titi Nurfitri. *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Fajar Agung, 1988), h

Teknik wawancara adalah ”merupakan kegiatan utama dalam pengumpulan data dan informasi. Karena, pertama dengan menggunakan wawancara peneliti dapat menggali tidak saja apa yang diketahui dan apa yang dialami subjek, tetapi juga apa yang tersembunyi jauh di dalam diri subyek penelitian. Kedua apa yang ditanyakan kepada informan bisa mencakup hal-hal yang bersifat lintas waktu yang berkaitan dengan masa lampau, masa sekarang dan masa yang akan datang.”²⁸

Jadi “wawancara yang peneliti gunakan adalah semi berstruktur.”²⁹ Artinya peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara lebih bebas dan leluasa, tanpa terikat oleh suatu susunan pertanyaan yang panduan itu telah dipersiapkan sebelumnya. Meski begitu peneliti juga menggunakan panduan wawancara yang berisi butir-butir pertanyaan yang diajukan kepada informan. Pandangan tersebut hanya untuk memudahkan dalam melakukan wawancara, pengolahan data dan informasi.

4. Teknis Analisis Data

Model analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah “model *Interaktif* yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman yang dimulai dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi”. Proses analisis data dilakukan secara terus menerus di

²⁸ Hamid Pattilima, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2005), h. 74-75

²⁹ *Ibid*, h. 75

dalam proses pengumpulan data selama penelitian berlangsung. Alur analisis ini digambarkan sebagai berikut.

a. Reduksi Data

Reduksi data adalah kegiatan menyajikan data inti/pokok, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih jelas dan tajam mengenai hasil pengamatan, wawancara, serta dokumentasi. Reduksi data dalam penelitian ini dengan cara menyajikan data inti/pokok yang mencakup keseluruhan hasil penelitian, tanpa mengabaikan data pendukung, yaitu mencakup proses pemilihan, pemuatan, penyederhanaan, dan transformasi data kasar yang diperoleh dari catatan lapangan.

Data yang terkumpul demikian banyak dan kompleks, serta masih tercampur aduk, kemudian direduksi. Reduksi data merupakan aktivitas memilih data. Data yang dianggap relevan dan penting yang berkaitan dengan kreativitas guru dalam proses. Data yang tidak terkait dengan permasalahan tidak disajikan dalam bentuk laporan.

b. Display Data

Supaya data yang banyak dan telah direduksi mudah dipahami baik oleh peneliti maupun orang lain, maka data tersebut perlu disajikan. Bentuk penyajiannya adalah teks naratif (pengungkapan secara tertulis). Tujuannya adalah untuk memudahkan dalam mendiskripsikan suatu peristiwa, sehingga dengan demikian, memudahkan untuk mengambil suatu kesimpulan.

Analisis data pada penelitian ini, menggunakan analisis kualitatif, artinya analisis berdasarkan data observasi lapangan dan pandangan secara teoretis untuk mendeskripsikan secara jelas tentang kreativitas guru dalam proses pembelajaran keterampilan menulis bahasa Indonesia.

c. Menarik Kesimpulan/Verifikasi

Data yang sudah dipolakan, kemudian difokuskan dan disusun secara sistematis dalam bentuk naratif. Kemudian melalui induksi, data tersebut disimpulkan sehingga makna data dapat ditemukan dalam bentuk tafsiran dan argumentasi. Kesimpulan juga ”diverifikasi selama penelitian berlangsung. Kesimpulan yang diambil sekiranya masih terdapat kekurangan, maka akan ditambahkan.”³⁰

³⁰ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 99

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Metode Bermain Peran

1. Pengertian Metode Bermain Peran

Metode berasal dari Bahasa Yunani “Methodos” yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Sehubungan dengan upaya ilmiah, maka metode menyangkut masalah cara kerja untuk dapat memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang akan dicapai. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia metode adalah cara kerja yang sistematis dan terpicir secara baik untuk mencapai tujuan yang ditentukan.¹

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata, agar tujuan yang disusun tercapai secara optimal.² Metode mengajar adalah alat yang merupakan bagian dari perangkat dan cara dalam pelaksanaan suatu strategi dalam mengajar.³ Penggunaan metode di taman kanak-kanak memiliki keterkaitan dengan dimensi perkembangan anak-anak, dan beberapa perkembangan dimensi tersebut yaitu: kognitif, bahasa, kreativitas, emosional, dan sosial.⁴

Berdasarkan pengertian/definisi metode yang di kemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa metode adalah suatu cara yang dilakukan oleh seorang guru agar tercipta proses belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

¹ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2000), h. 581.

² Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2008), h. 90

³ Moejono Hasiban, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), h. 3.

⁴ Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 38

Bermain peran disebut juga bermain simbolis, pura-pura, fantasi, imajinasi dan main drama, sangat penting untuk perkembangan kognisi, sosial emosional anak usia tiga sampai enam tahun.⁵ Menurut Yuliani Nuraini dan Bambang Sujiono bermain peran adalah kegiatan yang berfokus pada kegiatan dramatisasi.⁶ Sosiodrama atau bermain peran adalah cara memberikan pengalaman kepada anak melalui bermain peran, yakni anak diminta memainkan peran tertentu dalam suatu permainan peran.⁷

Menurut Moeslichtoen bermain peran adalah bermain menggunakan daya khayal, yaitu menggunakan bahasa atau pura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu atau orang tertentu, dan binatang tertentu yang dalam dunia nyata tidak dilakukan.⁸

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah suatu kegiatan pembelajaran di mana anak memerankan tokoh-tokoh tertentu atau benda-benda tertentu dalam situasi sosial yang mengandung suatu masalah atau problem agar peserta didik mampu memecahkan masalah yang muncul.

Dalam bermain peran ini membolehkan anak memproyeksikan dirinya ke masa depan dan mengulang kembali ke masa lalu. Hubungan sosial yang dibangun antar anak sehingga menjadi main peran sebaiknya didukung untuk semua anak baik yang berkebutuhan khusus maupun tidak. Karena kemampuan setiap anak tidaklah sama, akan tetapi mereka semua berhak yang sama untuk mengembangkan potensinya.

⁵ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2010), h. 115.

⁶ Yuliani Nuraini Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: PT Indeks, 2010), h. 81.

⁷ Samsudin, *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: PT Fajar Interpretama, 2008), h. 34.

⁸ Moeslichatoen, *Op Cit*, h. 38.

Orang dewasa harus tanggap dan peduli terhadap ekspresi wajah anak sehingga anak dapat menikmati peranan yang di mainkan, maka anak akan benar-benar menjiwai setiap peranannya dengan baik, serta dapat mengembangkan kreativitas dalam menuangkan imajinasinya.

Bermain merupakan salah satu bentuk permainan pendidikan yang dipergunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan untuk menghayati perasaan, dilihat dari sudut pandang dan cara berfikir orang lain. Menurut Vygostky anak-anak sebenarnya belum mampu berfikir abstrak, makna dan objek masih berbaur menjadi satu, dengan bermain peran ini diharapkan anak akan mengembangkan kemampuan abstrak mereka. Serta merangsang kreativitas anak untuk berekspresi, percaya diri serta belajar berkomunikasi di depan umum.

Kegiatan bermain peran ini pernah dilakukan oleh nabi Muhammad SAW bersama cucu-cucu beliau, yaitu Hasan dan Husen. Di mana Hasan dan Husen bermain seraya menaiki punggung Nabi mereka seolah-olah berperang sebagai penunggang kuda.⁹

2. Macam-macam Bentuk Metode Bermain Peran

Pembentukan pola dalam bermain peran disesuaikan dengan tujuan-tujuan yang menuntut bentuk partisipasi tertentu, yaitu pemain, pengamat dan pengkaji. Ada tiga macam bentuk dalam kegiatan bermain peran yaitu:

⁹ Imam musbikin, *Buku Pintar PAUD (Dalam Perspektif Islam)*, (Yogyakarta: Laksana, 2010), h. 107.

1. Bermain Peran Tunggal/*Single Role-Playing*

Pada pola organisasi ini mayoritas siswa bertindak sebagai pengamat terhadap permainan yang sedang dipertunjukkan. Adapun tujuan yang akan dicapai yaitu membentuk sikap dan nilai.

2. Bermain Peran Jamak/*Multiple Role-Playing*

Para siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan banyak anggota yang sama dan penentuannya disesuaikan dengan banyaknya peran yang dibutuhkan.

3. Bermain Peran Ulangan/*Role Repetition*

Peranan utama pada suatu drama dapat dilakukan oleh siswa secara bergilir. Dalam hal ini setiap siswa belajar melakukan, mengamati, dan membandingkan perilaku yang dimainkan pemeran sebelumnya.¹⁰

Dengan adanya tiga pola organisasi dalam kegiatan bermain peran ini setiap anak mempunyai hak yang sama, baik sebagai pengamat, bermain kelompok maupun peranan utama, karena dalam kegiatan ini anak akan diberikan tugas secara bergiliran.

3. Manfaat dan Fungsi Metode Bermain Peran

Pembelajaran melalui metode bermain peran ialah suatu proses belajar mengajar dengan melibatkan anak didik untuk memerankan tokoh-tokoh yang digambarkan sesuai dengan tema yang ada. Dengan bermain peran diharapkan anak dapat menghayati suatu karya melalui gambaran tokoh yang ada dalam karya sastra, misalnya cerita tentang Sangkuriang. Selain itu anak akan mendapat pengalaman yang baru, sehingga dapat menunjang perkembangan keterampilan kemandirian dan emosi anak.

Kegiatan bermain peran ini memiliki manfaat yang besar dalam menunjang perkembangan kemandirian dan berbahasa anak. Karena dengan bermain peran ini

¹⁰ Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2001), h. 20.

menyediakan waktu dan ruang bagi anak untuk belajar bertanggung jawab terhadap tokoh yang diperankannya, serta adanya berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain, mereka saling berbicara, mengungkapkan pendapat, bernegosiasi dan menyelesaikan masalah yang muncul antara satu dengan yang lain.

Melalui bermain peran anak akan belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana yang positif bagi anak untuk:

1. Menggali perasaannya
2. Memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh pada sikap, nilai, dan persepsinya.
3. Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah.
4. Memahami pelajaran dengan berbagai macam cara.¹¹

Hal ini akan bermanfaat bagi anak pada saat terjun langsung ke masyarakat kelak karena ia akan mendapatkan diri dalam situasi dimana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja dan lain sebagainya.

Menurut Hartely, Frank dan Goldenson dalam Moeslichatoen ada 8 manfaat/fungsi bermain bagi anak, yang dapat diterapkan dalam bermain peran yaitu:

- a. Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa. Contohnya, meniru ibu memasak di dapur, dokter mengobati orang sakit, sopir yang sedang membawa penumpang dll.
- b. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata. Seperti guru mengajar di kelas, petani menggarap sawah dll.

¹¹ Hamzah B. Uno, *Metode Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 26.

- c. Untuk mencerminkan hubungan keluarga dalam pengalaman hidup yang nyata. Contohnya ibu memandikan adik, ayah membaca koran, kakak mengerjakan PR dll.
- d. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air dll.
- e. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri, melanggar lalu lintas, dan menjadi anak nakal.
- f. Untuk kilas balik peran-peran yang biasa yang dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi, naik angkutan kota dll.
- g. Mencerminkan pertumbuhan seperti pertumbuhan misalnya, semakin bertambah tinggi tubuhnya, semakin gemuk badannya, dan semakin dapat berlari cepat.
- h. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan, menyiapkan jamuan makan, pesta ulang tahun.¹²

Metode bermain peran di taman kanak-kanak mempunyai beberapa fungsi yaitu:

- a. Mempertahankan keseimbangan

Bermain peran juga dapat memberikan penyaluran dorongan emosi secara aman. Dengan adanya kegiatan bermain peran anak dapat mengekspresikan perasaan serta emosi sepuas-puasnya, akan tetapi harus pada peraturan permainan yang telah ditentukan sebelum anak bermain.

- b. Mengembangkan kemandirian anak

Dengan adanya peran yang dimainkan, anak akan menghayati dan belajar bertanggung jawab dalam memerankannya, seperti: peran menjadi anak saleh, peran menjadi kakak yang menyayangi adik-adiknya, dan lain sebagainya.

¹² Moeslichatoen, *Op.Cit* , h. 33.

- c. Mengantisipasi peran yang akan dijalani di masa yang akan datang

Meskipun anak-anak berpura-pura berperan sebagai ibu/ayah, supir truk, perawat dan lain sebagainya, sebenarnya kegiatan tersebut merupakan upaya untuk mempersiapkan anak melaksanakan peran tersebut kelak.

- d. Meningkatkan keterampilan sosial anak

Dengan kegiatan ini akan membantu anak mengembangkan keterampilan sosialnya, tidak memaksakan kehendak, mau berbagi dengan teman, menyayangi sesama teman dsb.

- e. Meningkatkan keterampilan berbahasa anak

Bermain peran ini adalah permainan yang menggunakan daya khayal/imajinasi yaitu dengan menggunakan bahasa dan alat/benda. Tentunya untuk menghidupkan suasana dalam permainan diperlukan komunikasi antar pemain, hal ini dapat mengembangkan keterampilan berbahasa anak melalui pengucapan kosakata yang bertambah banyak.¹³

4. Langkah-langkah Metode Bermain Peran

Agar proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode bermain peran ini tidak mengalami kekakuan, maka perlu adanya langkah-langkah yang harus dipahami terlebih dahulu. Langkah-langkah tersebut perlu diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran melalui metode bermain peran ini sehingga tujuan pembelajaran yang hendak dicapai berjalan dengan semaksimal mungkin.

Menurut Yuliana Nuraini dan Bambang Sujiono langkah-langkah bermain peran diantaranya sebagai berikut:

¹³ *Ibid*, h. 35.

1. Guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam permainan.
2. Guru membicarakan alat-alat yang akan digunakan oleh anak-anak untuk bermain.
3. Guru memberi pengarahan sebelum bermain dan mengabsen serta menghitung jumlah anak bersama-sama.
4. Guru membagikan tugas kepada anak sebelum bermain menurut kelompok, agar tidak berebut saat bermain.
5. Guru sudah menyiapkan alat sebelum anak bermain.
6. Anak bermain sesuai tempatnya, anak bisa pindah apabila bosan.
7. Guru hanya mengawasi mendampingi anak dalam bermain, apabila dibutuhkan anak guru dapat membantu, guru tidak banyak bicara dan tidak banyak membantu anak.¹⁴

Dengan adanya langkah-langkah di atas akan memudahkan guru mengatur jalannya kegiatan bermain peran. Selain itu anak juga memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah serta dapat mengembangkan keterampilan berbahasanya.

5. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran

Setiap metode pasti memiliki kelebihan dan kekurangan yang berbeda-beda, untuk diterapkan di dalam setiap kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Maka dari itu seorang guru harus pintar memanfaatkan kelebihan suatu metode tersebut dan hendaknya mempunyai strategi untuk mengatasi kekurangan metode tersebut.

Kelebihan metode bermain peran

- a. Peserta didik akan merasakan bahwa pembelajaran menjadi miliknya sendiri karena peserta didik diberi kesempatan yang luas untuk berpartisipasi.
- b. Peserta didik memiliki motivasi yang kuat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
- c. Tumbuhnya suasana demokratis dalam pembelajaran sehingga akan terjadi dialog dan diskusi untuk saling belajar-membelajarkan di antara peserta didik.
- d. Dapat menambah wawasan pikiran dan pengetahuan bagi pendidik, karena sesuatu yang dialami dan disampaikan peserta didik mungkin belum diketahui sebelumnya oleh pendidik.

¹⁴ Yulia Nuraini Sujiono dan Bambang Sujiono, *Op. Cit*, h. 82.

- e. Anak melatih dirinya sendiri untuk mengingat dan memahami benda yang akan diperankannya (membantu daya ingat anak).
- f. Anak akan terlatih untuk kreatif dan inisiatif.
- g. Menumbuhkan kerja sama antar pemain
- h. Bakat yang masih terpendam pada diri anak dapat dikembangkan sehingga kemungkinan muncul bakat seninya.
- i. Anak akan terbiasa untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- j. Pembendaharaan kata anak dapat dibina sehingga menjadi bahasa yang mudah dipahami dan dimengerti.¹⁵

Adapun kelemahan metode bermain peran ini ialah:

- a. Sebagian anak yang tidak ikut dalam bermain peran cenderung menjadi kurang aktif.
- b. Banyak memakan waktu, baik dari persiapan maupun pertunjukan berlangsung.
- c. Memerlukan tempat bermain yang luas.
- d. Bisa menyebabkan kelas yang lain terganggu.¹⁶

Adapun beberapa cara untuk mengatasi kelemahan dalam bermain peran ini ialah:

- a. Guru harus menerangkan kepada anak, bahwasanya dengan metode bermain peran ini diharapkan anak lebih terampil dalam berbahasa karena guru menunjuk anak untuk berkomunikasi dengan anak lain.
- b. Guru harus memiliki masalah yang urgen sehingga akan menarik minat anak.
- c. Agar anak dapat memahami peristiwa yang dilakonkan, guru harus bisa menceritakan sembari mengatur adegan pertama.
- d. Materi pelajaran yang akan disampaikan harus sesuai dengan waktu yang tersedia.¹⁷

Dari beberapa kelebihan dan kekurangan metode bermain peran di atas dapat disimpulkan bahwasanya segala sesuatu tidak ada yang sempurna, tergantung bagaimana cara kita sebagai manusia/guru menyiasati suatu kekurangan menjadikan kelebihan.

¹⁵ Sudjana, Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif, (Bandung: Falah Production, 2001), h. 231.

¹⁶ Ibid., h. 232

¹⁷ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2003), h. 213.

B. Teori Tentang Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Mc.Donal dalam Syaiful Bahri Djamarah mengatakan bahwa *motivation is a change within the person characterized by affective arousal an anticipatory goal reaction* (motivasi adalah sesuatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif dan reaksi untuk mencapai tujuan).¹⁸

Perubahan energi dalam diri seseorang itu berbentuk suatu aktivitas nyata berupa kegiatan fisik. Karena seseorang mempunyai tujuan tertentu dari aktivitasnya, maka seseorang mempunyai motivasi yang kuat untuk mencapainya dengan segala upaya yang dapat dia lakukan untuk mencapainya.

Dalam proses belajar motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Dalam konteks ini diungkapkan oleh Oemar Hamalik bahwa motivasi dianggap penting dalam upaya belajar dan pembelajaran dilihat dari fungsi dan nilainya atau manfaatnya.¹⁹

Dengan demikian dapat penulis simpulkan bahwa motivasi mempunyai peranan yang sangat strategis dalam aktivitas belajar seseorang. Kaitannya dengan proses belajar mengajar, dalam rangka menumbuhkan

¹⁸ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta, Rinika Cipta, 2002), h 114

¹⁹ Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, (Jakarta, Bumi Aksara, 2010), h 114

motivasi anak didik perunya penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar. Motivasi merupakan pendorong dimana motif merupakan symbol psikologi yang mendorong manusia berbuat dan bertindak untuk mencapai suatu tujuan. Karna menurut Ngalim purwanto motivasi adalah (dorongan) suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu²⁰.

Dan sejalan dengan pendapat Mc Donal dalam Fufuh Fathurahman dan Sobry Sutikno bahwa motivasi merupakan perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan adanya felling dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.²¹ Dengan demikian maka dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi adalah suatu kondisi yang mendorong seseorang untuk bertindak, berbuat serta bertingkah laku guna mencapai suatu tujuan.

2. Macam-macam motivasi belajar

Berdasarkan pembagian motivasi menurut bentuknya yang meliputi dua yaitu meliputi motivasi intrinsik dan ekstrinsik.

- a) Intrinsik adalah jenis motivasi yang timbul dalam diri individu sendiri tanpa ada paksaan dorongan orang lain, tetapi atas dasar kemauan sendiri, dan

²⁰ Ngalim Purwanto, Psikologi Pendidikan, Remaja Rosdakarya, Bandung, 1990, h 71

²¹ Fufuh Fathurahman dan Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Refika Aditama, 2007), h. 19

b) motivasi ekstrinsik adalah timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena adanya ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian siswa mau melakukan sesuatu atau belajar²².

3. Fungsi Motivasi

Motivasi merupakan salah satu aspek psikologi yang erat kaitannya dengan tujuan, sehingga motivasi dapat memberi pengaruh terhadap adanya aktivitas-aktivitas. Memotivasi belajar penting artinya dalam proses belajar siswa karena fungsinya yang mendorong, menggerakkan dan mengarahkan kegiatan belajar.²³ Maka dapat dipahami bahwa motivasi berfungsi mendorong seseorang untuk berbuat sebagai penggerak atau motor yang bisa memberikan kekuatan kepada seseorang untuk melakukan suatu tugas tertentu sesuai dengan tujuannya.

4. Fase Perkembangan Anak

Persoalan mengenai perkembangan anak seperti telah disinggung diatas berlangsung sejak baru lahir. Dan pendayagunaan ranah kognitif, afektif dan psikomotorik manusia sudah mulai sejak manusia itu lahir.

²² Ibid, h 19-20

²³ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006). h 156

Ada beberapa tahapan perkembangan anak antara lain adalah

1) Sensori motor (0-2 Tahun)

Selama perkembangan dalam periode sensori-motor yang berlangsung sejak anak lahir sampai usia 2 tahun, integensi yang dimiliki anak tersebut masih berbentuk primitif dalam arti masih didasarkan dalam perilaku terbuka. Anak pada periode ini mengikuti belajar bagaimana mengikuti dunia kebendaan secara praktis dan belajar menimbulkan efek tertentu tanpa memahami apa yang sedang ia perbuat kecuali hanya mencari cara melakukannya apa yang akan dia perbuat.

Dalam rentang waktu usia 18 hingga 24 bulan ini, barulah kemampuan mengenal objek *permanence* anak tersebut muncul secara bertahap dan sistematis.

2) Pra Oprasional (2-7 Tahun)

Perkembangan pada tahap pra oprasional terjadi dalam diri anak ketika berumur dua sampai tujuh tahun. Artinya anak tersebut sudah memiliki kesadaran. Prolehan kemampuan berupa kesadaran terhadap eksistensi *object permanent* (ketetapan adanya benda) adalah hasil dari munculnya kapasitas kognitif baru yang disebut *referentation* atau *mental referentation* (gambaran menatal).

Dalam periode perkembangan *praoprasional*, disamping diperolehnya kapasitas-kekapasitas seperti diatas, yang juga penting ialah diperolehnya kemampuan berbahasa. Dalam priode ini anak mulai mampu

menggunakan kata-kata yang benar dan mampu pula mengekspresikan kalimat-kalimat pendek tetapi efektif.

3) Kongkrit operasional (7-11 Tahun)

Dalam priode perkembangan kongkrit operasional yang berlangsung hingga menjelang berusia remaja, anak memperoleh tambahan kemampuan yang disebut *system of operation* (satuan langkah berpikir). Kemampuan langkah berpikir anak terdiri atas aneka ragam operation (tatanan langkah) yang masing-masing berfungsi sebagai skema khusus yang merupakan perbuatan intern tertutup (*interiorized action*).

Satuan langkah berpikir anak akan menjadi dasar terbentuknya intelegensi intuitif. Dimana Intelengensi adalah proses tahapan atau langkah operasional tertentu yang mendasari semua pemikiran dan pengetahuan manusia, disamping pembentukan pemahaman.

Dalam intelegensi operasional anak sedang berada pada tahapan kongkrit operasional terdapat operasi yang meliputi: 1) *conservation*; 2) *addition of classes*; 3) *multiplication of classes*. Namun demikian masih ada keterbatasan-keterbatasan kapasitas anak dalam mengkoordinasikan pemikiran yang sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa yang kongkrit.

4) Formal operasional. (11-15 Tahun)

Dalam tahapan perkembangan formal operasional, anak yang sudah menjelang atau menginjak usia remaja akan dapat mengatasi masalah-

masalah keterbatasan pemikiran kongkrit operasional. Tahap perkembangan terakhir yang menghapus keterbatasan-keterbatasan tersebut sesungguhnya tidak hanya berlaku pada usia remaja hingga 15 tahun, tetapi juga bagi remaja dan bahkan orang dewasa yang berusia lebih tua.

Dalam perkembangan tahap terakhir ini seorang remaja telah memiliki kemampuan mengkoordinasikan baik secara simultan (serentak) maupun berurutan dua ragam kemampuan, yaitu; *pertama* kapasitas menggunakan hipotesis (anggapan dasar) dengan menggunakan kapasitas tersebut seorang remaja akan mampu berpikir hipotesis, dimana berpikir sesuatu yang khusus dalam hal pemecahan masalah; *kedua* kapasitas menggunakan prinsip-prinsip abstrak, dalam kapasitas menggunakan prinsip abstrak, remaja tersebut akan mampu mempelajari materi-materi pelajaran yang bersifat abstrak, seperti ilmu agama, ilmu matematika.

Kapasitas tersebut sangat berpengaruh terhadap kualitas sekema perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik, tertentu seperti yang telah dimiliki oleh orang dewasa²⁴.

5. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan anak

Perkembangan tidak berakhir dengan pencapaian maturitas fisik saja namun perubahan terjadi sepanjang hidup, yang mempengaruhi sikap individu, proses kognitif, dan perilaku. Hal tersebut berdasarkan pendapat Muhibbin syah bahwa perkembangan manusia diperlukan adanya perhatian

²⁴ Muhibbin Syah, *Op Cit*, h 23

khusus mengenai hal-hal seperti: 1) proses pematangan khususnya pematangan fungsi kognitif; 2) proses belajar; 3) pembawaan atau bakat²⁵.

Berkaitan dengan hal tersebut diatas penulis akan menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya mutu perkembangan anak berdasarkan beberapa aliran dalam perkembangan psikologi pada diri manusia. Diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Faktor intern

Yaitu faktor yang ada dalam diri anak itu sendiri yang meliputi pembawaan dan potensi psikologi tertentu yang turut mengembangkan dirinya sendiri.

2) Faktor eksternal,

Yaitu hal-hal yang datang atau diluar diri anak yang meliputi lingkungan dan pengalaman berintraksi anak tersebut dengan lingkungannya²⁶.

Dari uraian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan anak adalah faktor pembawaan anak sejak lahir, faktor orang tua atau keluarga terutama sifat dan keadaan mereka yang sifatnya menentukan arah perkembangan masa depan anak., lingkungan tempat tinggal dan pengalaman pendidikan.

²⁵ *Ibid.*, h 43

²⁶ *Ibid.*, h 43

6. Karakteristik Anak Taman Kanak-Kanak

Anak Taman Kanak-kanak memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, psikis, sosial, moral dan sebagainya. Masa kanak-kanak adalah masa yang sangat penting dan akan mempengaruhi sepanjang hidupnya, sebab pada masa kanak-kanak adalah masa dimana pembentukan dasar atau pondasi serta dasar kepribadian yang akan menentukan pengalaman anak selanjutnya.

Pada masa ini peran seorang guru sangatlah berpengaruh terhadap kepribadian anak didik, jika guru salah dalam meletakkan pondasi dasar tersebut maka anak didik akan menjadi seorang anak yang memiliki kurang percaya diri.

Ada beberapa hal yang harus dipahami oleh seorang guru dalam memahami karakteristik anak Taman Kanak-kanak jika dilihat dari aspek perkembangan anak adalah sebagai berikut :

- a. Perkembangan fisik
- b. Perkembangan kognitif
- c. Perkembangan bahasa
- d. Perkembangan sosial-percaya diri onal
- e. Perkembangan moral dan agama
- f. Perkembangan seni²⁷

²⁷ Hibana S. Rahman, *Op Cit*, h 38.

C. Tinjauan tentang Pendidikan Dan Proses Pembelajaran Di Taman Kanak-kanak

1. Pengertian Taman kanak-kanak

Taman kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia empat tahun sampai memasuki pendidikan dasar. Pendidikan prasekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar, yang diselenggarakan di jalur pendidikan sekolah atau di jalur pendidikan luar sekolah (PP No. 27 tahun 1990).²⁸

Proses pembelajaran di taman kanak-kanak juga dapat dilakukan melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan yang semua kegiatan itu dilakukan secara terintegrasi. Artinya, dalam proses pembelajaran di taman kanak-kanak, kegiatan bimbingan, pengajaran maupun latihan dilakukan secara bersama-sama dan saling terkait satu sama lain, walaupun dalam pelaksanaannya, kadangkala sulit dibedakan mana yang termasuk bimbingan, pengajaran atau latihan.

Anak taman kanak-kanak adalah sosok individu yang sedang berada dalam proses perkembangan, yaitu berkembangnya berbagai aspek kepribadian anak baik fisik, intelektual, sosial, emosional maupun bahasa. Berbagai aspek perkembangan ini dapat berkembang normal manakala

²⁸ <http://massofa.wordpress.com/2011/01/05/konsep-fungsi-dan-prinsip-bimbingan-di-taman-kanak-kanak/>.diakses 26/06/2012

lingkungan juga turut memberikan kontribusi positif bagi tumbuh kembangnya anak. Namun kadangkala dalam proses perkembangannya, anak juga mengalami beberapa hambatan/kesulitan yang mempengaruhi proses perkembangannya.

Dalam Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-kanak (PKBTK) 1994 diungkapkan bahwa bimbingan di taman kanak-kanak merupakan proses bantuan khusus yang diberikan oleh guru atau petugas lainnya kepada anak didik dalam rangka memperhatikan kemungkinan adanya hambatan/kesulitan yang dihadapi anak dalam rangka mencapai perkembangan yang optimal. Dari penjelasan di atas, guru perlu memiliki kemampuan untuk mengetahui berbagai hambatan/kesulitan yang dihadapi anak didiknya dan berupaya untuk membantunya semaksimal mungkin. Selain dari itu, guru juga perlu berorientasi pada upaya membantu perkembangan anak sesuai dengan karakteristik dan kemampuan yang dimiliki anak. Artinya, bahwa proses bantuan yang dilakukan guru di taman kanak-kanak bukan semata-mata membantu mengurangi atau menghilangkan berbagai hambatan yang dihadapi anak, akan tetapi lebih dari itu yakni membantu proses perkembangan anak sehingga anak dapat mengembangkan dirinya seoptimal mungkin tanpa mengalami hambatan.

Perkembangan Pendidikan Anak Pra sekolah (TK) belakangan ini mulai semarak digalakkan di mana-mana sebenarnya merupakan pendidikan *postnatal* yang sudah dikenal dalam ajaran Islam. Jalur pendidikan pra

sekolah ini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak-anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pembelajaran rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan ruhani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.²⁹

Hal tersebut ini dipertegas dalam Undang-undang Sisdiknas Tahun 2003 Pasal 28 dinyatakan bahwa “pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal (Taman Kanak-kanak, Raudatul athfal atau bentuk-bentuk lain yang sederajat), jalur pendidikan nonformal (kelompok bermain, taman penitipan anak, atau bentuk lain yang sederajat), dan /atau jalur pendidikan informal yang berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.³⁰”

Pendidikan pra sekolah sebagaimana di ungkapkkan dalam PP 2003 di atas, dapat difahami bahwa dapat dibagi menjadi dua bagian. Bagian pertama adalah pendidikan anak usia dini namun PAUD disini lebih ditekankan adalah pendidikan yang sifatnya (kelompok bermain, taman penitipan anak, atau bentuk lain yang sederajat), dan /atau jalur pendidikan informal yang berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan dengan rentang usia antara 0 tahun sampai dengan 4 tahun. Sementara itu taman kanak-kanak dalam konteks ini sering

²⁹ Imam Busbikin, *Buku Pintar PAUD*, (Yogyakarta: laksana, 2010), h 35

³⁰ Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (SIKDIKNAS) UU No. 20 Tahun 2003. (Yogyakarta: Dharma Bakti, 2005).h. 8

lebih menekankan pada persiapan untuk masuk pendidikan selanjutnya dengan pendekatan pembelajaran pendekatan demonstrasi dan penekanan pada “calistung”. Artinya antara PAUD dan TK ada perbedaan konsep di cara belajarnya.

Menyikapi dari UU Sisdiknas tersebut, tidak jarang akhir-akhir ini perkembangan lembaga pendidikan prasekolah cukup gencar. Hal tersebut lebih tegas menurut kajian rumpun keilmuan, menjelaskan “Pendidikan anak usia dini dan penyelenggaraannya di beberapa Negara, PAUD dilaksanakan sejak anak usia 0-8 Tahun. Karena usia ini sangat potensial untuk belajar, sebagai upaya untuk menciptakan generasi yang berkualitas.”³¹

Sementara itu menurut “PP No. 27/1990 pendidikan anak usia dini adalah pendidikan prasekolah yang ditujukan bagi anak usia 4-6 tahun sebelum memasuki pendidikan dasar. Dengan tujuan untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, perilaku, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta anak didik untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya (Kepmendikbud No. 0486/U/1992, BAB II pasal 3 ayat I)”³².

Dari beberapa pengertian di atas, dapat penulis tarik sebuah relevansinya bahwa Pendidikan yang diberikan pada anak pada jenjang pendidikan formal yang sering dikenal dengan dengan rentang usia 4-6 tahun sebagai bentuk pemberdayaan potensi anak, diantaranya mengembangkan sikap dan perilaku, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta anak untuk perkembangan anak selanjutnya.

³¹ Iva Noorlaila, panduan Lengkap PAUD, (Yogyakarta: pinus book publisher, 2010), h. 18

³² Direktorat Pendidikan Nasional, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia dini, 2004), h. 32.

2. Karakteristik Anak Prasekolah

Anak Prasekolah memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, psikis, sosial, moral dan sebagainya. Masa kanak-kanak adalah masa yang sangat penting dan akan mempengaruhi sepanjang hidupnya, sebab pada masa kanak-kanak adalah masa dimana pembentukan dasar atau pondasi serta dasar kepribadian yang akan menentukan pengalaman anak selanjutnya.

Pada masa ini peran seorang guru sangatlah berpengaruh terhadap kepribadian peserta didik, jika guru salah dalam meletakkan pondasi dasar tersebut maka peserta didik akan menjadi seorang anak yang memiliki kepercayaan diri yang kurang baik. Ada beberapa hal yang harus dipahami oleh seorang guru dalam memahami karakteristik Anak Prasekolah jika dilihat dari aspek perkembangan anak adalah sebagai berikut :

a. Perkembangan fisik

Anak dapat mengerakkan anggota tubuhnya dalam rangka latihan kelenturan otot dan terjadinya koordinasi mata dan tangan sebagai persiapan menulis.

b. Perkembangan kognitif

Anak dapat mengenali, membandingkan, menghubungkan, menyelesaikan masalah sederhana dan mempunyai banyak ide tentang berbagai konsep dan gejala sederhana yang ada di lingkungan.

c. Perkembangan bahasa

Anak dapat berkomunikasi secara lisan untuk menjawab pertanyaan, bercerita, memberi informasi dan menulis dengan simbol-simbol yang melambangkannya serta memperkaya penguasaan kosa kata

d. Perkembangan sosial-kepercayaan diri onal

Anak mudah bergaul dan bekerja sama dengan orang lain serta mulai dapat mengendalikan kepercayaan diri nya.

e. Perkembangan moral dan agama

Anak dapat melakukan ibadah, terbiasa mematuhi aturan dan dapat hidup bersih

f. Perkembangan seni

Anak dapat mengungkapkan gagasan dan mencipta berbagai kreasi dengan menggunakan berbagai media.³³

Dari keenam karakteristik perkembangan anak di atas, maka seorang guru haruslah mengetahui perkembangan anak didiknya secara menyeluruh agar proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan baik. Dalam pembelajaran yang berlangsung di pendidikan Anak Prasekolah guru lebih menekankan pada proses dari pada hasilnya.

3. Pendekatan Pelaksanaan Menu Pembelajaran di pendidikan Anak Prasekolah

Pelaksanaan menu pembelajaran pendidikan Anak Prasekolah didasarkan atas pendekatan-pendekatan sebagai berikut:

³³ *Ibid*, h 38.

a. Berorientasi pada kebutuhan anak

Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini harus senantiasa berorientasi pada kebutuhan anak untuk mendapatkan layanan pendidikan, kesehatan gizi yang dilaksanakan secara berkesinambungan

b. Belajar melalui bermain

Bermain adalah “suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak³⁴”.

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan anak usia dini, dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan dan media yang menarik agar mudah diikuti oleh anak. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi (penjajakan), menemukan dan memanfaatkan benda-benda disekitarnya

c. Kreatif dan inovatif

Proses kreatif dan inovatif dapat dilakukan melalui kegiatan-kegiatan yang menarik, membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berfikir kritis dan menemukan hal-hal baru.

³⁴ Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Anak Usia Dini*, (Jakarta: Grasindo, 2004), h, 1.

d. Lingkungan kondusif

Lingkungan harus diciptakan sedemikian menarik dan menyenangkan, dengan memperhatikan keamanan dan kenyamanan anak dalam bermain.

e. Menggunakan pembelajaran terpadu

Model pembelajaran terpadu yang beranjak dari tema yang menarik anak (*center of interest*) dimaksudkan agar anak mampu mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak.

f. Mengembangkan keterampilan hidup

Mengembangkan keterampilan hidup melalui pembiasaan-pembiasaan agar mampu menolong diri sendiri (mandiri), disiplin, mampu bersosialisasi dan mampu memperoleh bekal keterampilan yang berguna untuk kelangsungan hidupnya.

g. Menggunakan berbagai media dan sumber belajar

Media dan sumber belajar dapat berasal dari lingkungan alam sekitar atau bahan-bahan yang sengaja disiapkan

h. Pembelajaran yang berorientasi pada prinsip-prinsip perkembangan anak

Pembelajaran tersebut mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Anak belajar dengan sebaik-baiknya apabila kebutuhan fisiknya terpenuhi serta merasakan aman dan tentram secara psikologis

- 2) Siklus belajar anak selalu berulang, dimulai dari membangun kesadaran, melakukan penjelajahan (eksplorasi) memperoleh penemuan untuk selanjutnya anak dapat menggunakannya
- 3) Anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan teman sebayanya
- 4) Minat dan keinginan tahuannya memotivasi anak untuk belajar
- 5) Perkembangan dan belajar anak harus memperhatikan perbedaan individual
- 6) Anak belajar dengan cara dari sederhana ke rumit, dari konkrit ke abstrak, dari gerakan ke verbal dan dari keakuan ke rasa sosial.³⁵

4. Metode Pembelajaran di pendidikan Anak Prasekolah

Metode merupakan suatu cara atau alat untuk mencapai tujuan tertentu dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Pupuh Fathurrohman pengertian metode secara harafiah adalah “cara” namun pemakaian secara umum metode diartikan sebagai suatu prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu.³⁶ Oleh karena itu secara spesifik seperti Metode pembelajaran pada Taman Kanak-kanak adalah meliputi sebagai berikut :

³⁵ Direktorat Pendidikan Nasional, *Op Cit*, h, 7-8.

³⁶ Pupuh Faturrohman. *Strategi Belajar Mengajar*. (Bandung: PT Refika Aditama, 2007), h. 55

a. Metode Becerita

Metode bercerita berupa kegiatan menyimak tuturan lisan yang mengisahkan suatu peristiwa. Metode ini untuk mengembangkan daya imajinasi, daya pikir, kepercayaan diri dan penguasaan bahasa anak.

b. Metode Bercakap-Cakap

Metode bercakap-cakap berupa kegiatan bercakap-cakap atau tanya jawab antara anak dan guru atau antara anak dengan anak. Bercakap-cakap dilaksanakan dalam bentuk bercakap cakap bebas, bercakap-cakap menurut pokok bahasan dan bercakap-cakap berdasarkan gambar seri. Dalam bercakap-cakap bebas kegiatan tidak terikat dengan tema, tetapi pada kemampuan pokok bahasan tertentu. Bercakap-cakap berdasarkan gambar seri menggunakan gambar seri sebagai bahan pembicaraan.

c. Metode Tanya Jawab

Metode Tanya jawab dilaksanakan dengan cara mengajukan pertanyaan tertentu pada anak. Metode ini digunakan untuk mengetahui pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki anak, memberi kesempatan anak untuk bertanya dan mendorong keberanian anak untuk mengemukakan pendapat.

d. Metode Karya Wisata

Metode karya wisata dilakukan dengan mengajak anak untuk mengunjungi objek-objek yang sesuai dengan kompetensi yang diajarkan.

e. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi dilakukan dengan cara mempertunjukkan dan memperagakan suatu cara atau suatu keterampilan. Tujuan agar anak memahami dan dapat melakukannya dengan benar, misalnya mengupas buah, memotong rumput, menanam bunga, mencampur warna, meniup balon kemudian melepaskannya, menggosok gigi, mencuci tangan dan lain-lain.

f. Metode Sosiodrama atau Bermain Peran

Metode sosiodrama adalah cara memberikan pengalaman kepada anak melalui bermain peran, yakni anak diminta memainkan peran tertentu dalam suatu permainan peran. Misalnya bermain jual beli sayuran, bermain menolong anak yang jatuh, bermain menyayangi keluarga dan lain-lain.

g. Metode Eksperimen

Metode eksperimen adalah cara memberikan pengalaman kepada anak dimana anak memberi perlakuan terhadap sesuatu dan mengamati akibatnya. Misalnya balon ditiup, warna dicampur, air dipanaskan, tanaman disirami atau tidak disirami dan lain-lain³⁷

Seorang pendidik yang professional akan menguasai semua metode pembelajaran pendidikan Anak Prasekolah. Metode pembelajaran ini

³⁷ Zainal Aqib, *Belajar dan Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*, (Bandung: Yrama Widya, 2009), h, 33-34.

berfungsi agar suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan anak akan termotivasi untuk belajar dengan baik.

5. Prinsip Pembelajaran di pendidikan Anak Prasekolah

Prinsip metode pembelajaran di Taman Kanak-kanak adalah sebagai berikut :

a. Berpusat pada anak

Berpusat pada anak artinya penerapan metode berdasarkan kebutuhan dan kondisi anak, bukan berdasarkan keinginan dan kemampuan pendidik. Pendidik menyesuaikan diri terhadap kebutuhan anak, bukan sebaliknya anak menyesuaikan diri terhadap keinginan dan kemampuan pendidik. Anak menjadi sumber pertimbangan utama dalam pemilihan metode. Dengan demikian anak diberi kesempatan untuk terlibat secara aktif baik fisik maupun mentalnya.

b. Partisipasi aktif

Partisipasi aktif maksudnya penerapan metode pembelajaran ditujukan untuk membangkitkan anak untuk turut berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Anak adalah subjek dan pelaku utama dalam proses pendidikan, bukan objek. Tugas pendidik adalah menciptakan situasi dan kondisi belajar sehingga anak termotivasi dan muncul inisiatif untuk berperan secara aktif melaksanakan kegiatan belajar. Anak bukan hanya pendengar dan pengamat, melainkan pelaku utama, sedangkan pendidik adalah pelayan dan pendamping utama.

c. Bersifat Holistik dan Integratif

Bersifat holistik dan integratif maksudnya kegiatan belajar yang diberikan kepada anak tidak terpisah menjadi bagian-bagian seperti pembedangan dalam pembelajaran, melainkan terpadu dan menyeluruh, terkait antara satu bidang dengan bidang lain. Pembahasan terhadap suatu masalah mengandung suatu materi membaca, berhitung, sejarah, pengetahuan umum dan sebagainya. Selain itu aktivitas belajar yang dilakukan anak perlu melibatkan aktivitas fisik maupun mental, sehingga potensi anak dapat dikembangkan secara optimal.

d. Fleksibel

Fleksibel maksudnya metode pembelajaran yang diterapkan pada anak usia dini bersifat dinamis, tidak terstruktur dan disesuaikan dengan kondisi dan cara belajar anak yang memang tidak terstruktur. Anak belajar dengan cara yang ia suka. Tugas pendidik adalah mengarahkan dan membimbing anak berdasarkan pilihan yang ia tentukan. Sebaliknya sesuatu yang bersifat terstruktur dan tertata mungkin disukai pendidik, karena hal itu lebih memudahkan pendidik dan pendidik tidak dituntut untuk mengembangkan kreativitasnya. Namun dengan demikian anak akan pasif dan tertekan, sementara kondisi anak cenderung berubah-ubah sesuai dengan daya konsentrasinya yang masih berjangka pendek, sehingga anak akan sering beralih dari satu kegiatan kepada kegiatan lain.

e. Perbedaan Individu (*Individual Defferences*)

Perbedaan individual (*Individual Defferences*) maksudnya tidak ada anak yang memiliki kesamaan walau kembar sekalipun. Dengan demikian pendidik dituntut untuk merancang dan menyediakan alternatif kegiatan belajar guna memberi kesempatan kepada anak untuk memilih aktivitas belajar sesuai dengan minat dan kemampuannya. Anak tidak dapat diberi kegiatan dengan pola yang sama. Kalupun kegitan belajar yang diberikan terhadap anak sama, namun pendidik dituntut untuk memberi pelayanan kepada anak secar individual³⁸

Berdasarkan prinsip-prinsip dasar metode pembelajaran untuk anak usia dini maka dapat dipahami bahwa metode pembelajaran untuk di PAUD perlu dirancang dan dipersiapkan secara baik. Kondisi dan karakter anak yang menjadi sumber pertimbangan utama. Berkaitan dengan hal ini maka pembelajaran pada pendidikan Anak Prasekolah adalah belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar.

³⁸ Hibana S. Rahman, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Grafindo, Litera Media, 2005), h, 70-72

BAB III

LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan

PAUD adalah suatu lembaga pendidikan anak dari usia 4-6 tahun.

Adapun Visi dan Misi PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan sebagai berikut:

- 
- The logo is a shield-shaped emblem. It features a green background with a yellow border. Inside the shield, there is a white book with a flame above it, flanked by two white wings. Below the book, there is a yellow banner with the text 'RADEN INTAN LAMPUNG' in black. The entire logo is semi-transparent and serves as a background for the list items.
- a. *Visi* :
Menjadikan PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan Dambaan Masyarakat Lampung.
 - b. *Misi* :
 - (a) Mencerdaskan Kehidupan Bangsa
 - (b) Menjadikan Anak Yang Bertakwa
 - (c) Menjadikan Anak Yang Kreatif Dan Inovatif
 - (d) Mengembangkan Potensi Kemandirian Anak
 - c. Tujuan berdiri PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan

Adapun tujuan didirikannya *PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan* adalah sebagai berikut:

- a) Tujuan secara Umum,

Secara umum tujuan PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi, baik fisik dan psikis yang meliputi moral dan nilai-nilai

agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian untuk kesiapan memasuki pendidikan dasar.

b) Tujuan secara Khusus

- (a) Menjadikan siswa-siswi yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa,
- (b) Menjadikan siswa-siswi yang memiliki dasar-dasar pengetahuan, keterampilan dan kemampuan untuk melanjutkan ke pendidikan selanjutnya,
- (c) Menjadikan siswa-siswi yang mencintai bangsa dan budayanya.

2. Keadaan Guru Dan Karyawan PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan

PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan dalam meningkatkan pelayanan pendidikan dan kualitas pembelajaran yang ditujukan kepada peserta didik, dalam hal ini terus berusaha meningkatkan dan memperbaiki diri dengan cara meningkatkan kualitas sumber daya pengelola.

Menurut Kepala PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan, kesiapan pendidik PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan dilatar belakangi oleh penemuan dan pengalaman baru dari lapangan, termasuk juga pengalaman dan pendidikan yang ditempuh. Hal ini semata-mata untuk meningkatkan kualitas pelayanan pendidikan dan cara untuk mempersiapkan mental, fisik dalam menghadapi anak-anak yang mengalami berbagai macam pengaruh negatif baik dari lingkungan sekolah maupun lingkungan keluarga.

Oleh karena itu, sebagai seorang pendidik tidak boleh kekurangan pengetahuan didepan peserta didik, dan yang paling utama menurut Kepala PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan, menjadi pendidik di PAUD yang harus diutamakan adalah bagaimana seorang pendidik mampu meberikan atau menyajikan pembelajaran yang menarik dan bermafaan bagi peserta didik, sehingga peserta didik senang dan gembira dalam mengikuti pembelajaran yang di sajikan atau diberikan oleh pendidik.¹

PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan diharapkan memberikan mutu lulusan yang sesuai dengan harapan masyarakat dan orang tua, karena itu peningkatan kualitas pendidiknya terus menerus ditingkatkan, salah satunya mengikutsertakan guru-guru mengikuti pendidikan lanjutan kependidikan seperti kuliah sarjana. Latar belakang pendidikan guru PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan sangat bervariasi. Namun dengan bervariasinya latar belakang pendidikan tersebut justru saling melengkapi dan untu menyatukan ide untuk meningkatkan layanan pendidikan di PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan.

3. Keadaan Sarana Prasarana Pendidikan PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan

Untuk mendukung kegiatan pembelajaran di PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan memiliki lahan dan gedung sendiri dengan kondisi fisik gedung sangat baik, terdapat 3 (tiga) ruang kelas yang cukup, yaitu satu untuk

¹ Kepala, PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan, *Wawancara* Februari 2014

ruang belajar kelas A, dan satu ruang untuk kelas B, satu ruang kantor (ruang kepala sekolah) 1 (satu ruang bermain, dan 1 (satu) ruang kamar mandi (WC). Kondisi sarana dan prasarana kegiatan yang ada di PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan adalah sebagai berikut:

Tabel 3
Data sarana dan prasarana PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan

NO	NAMA BARANG	Keterangan
1	Meja murid	30 buah
2	Kursi murid	50 buah
3	Karpet	4 buah
4	Meja guru	3 buah
5	Kursi guru	3 buah
6	Papan tulis	3 buah
7	Penghapus	3 buah
8	Mistar panjang	3 buah
9	Computer	1 unit
10	Printer	1 unit
11	Sapu ijuk	3 buah
12	Sapu lidi	2 buah
13	Ember besar	4 buah
14	Serok sampah	1 buah
15	Keranjang sampah	4 buah
16	Tempat cuci tangan	3 buah
17	Lap tangan	3 buah
18	Gayung	2 buah
19	Pengukur tinggi badan	1 buah
20	Peng. tinggi badan/timbangan	1 buah
21	Kotak p3k	1 buah
22	Pengeras suara	1 perangkat
23	Televisi	1 buah
24	Madding tempat pengumuman	1 buah
25	Lemari buku	6 buah
26	Dispenser	1 buah
27	Gallon air mineral	3 buah
28	Rak sepatu	3 buah

Sumber : Dokumentasi PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan Tahun Ajaran 2014/2015

Dokumen sarana dan prasarana pada tabel diatas sangat meningkatkan aktivitas dalam kegiatan belajar peserta didik, sehingga dalam proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik. Namun perlu penulis jelaskan bahwa di PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan tidak hanya memiliki sarana dan prasarana pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran namun memiliki sarana pembelajaran dan alat permainan sebagai alat bantu pembelajaran dan sumber belajar bagi peserta didik yang berfungsi merangsang perkembangan peserta didik, Alat permainan dan sarana pembelajaran dapat dijelaskan pada tabel berikut ini:

Tabel 4
Data Alat Permainan Dan Sarana Pembelajaran di PAUD Anggrek Natar
Lampung Selatan

NO	NAMA BARANG	JMLH	Kondisi
1	Ayunan	3 buah	Baik
2	Masak-masakan	2 buah	Baik
3	Tangga Majemuk	1 buah	Baik
4	Perosotan	3 buah	Baik
5	Mandi bola	1 buah	Baik
6	Kuda-kudaan	2 buah	Baik
7	Alat penjahit	30 buah	Baik
8	Puzzle	3 set	Baik
9	Bantal mencocok	23 set	Baik
10	Jarum mencocok	23 set	Baik
11	Balok	3 set	Baik
12	Angklung	1 buah	Baik
13	Gambang	2 buah	Baik
14	Pohon angka	2 buah	Baik
15	Congklak	1 buah	Baik
16	Plastisin	2 lusin	Baik
17	Boneka tangan	5 buah	Baik
18	Panggung boneka	1 buah	Baik

19	Pianika	1 buah	Baik
20	Boneka Binatang	3 buah	Baik

***Sumber:** Dokumentasi PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan Tahun Ajaran 2014/2015.*

Berdasarkan tabel data mengenai alat permainan sarana pembelajaran di PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan sudah baik, karena telah memiliki beberapa fasilitas bermain didalam maupun diluar kelas. Fasilitas bermain didalam maupun diluar kelas ini sangat mendukung pada saat pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan alat permainan yang telah tersedia untuk mampu mengeksplorasi dirinya dan mampu bersosialisasi dengan teman-teman lainnya.

4. Keadaan Siswa PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan.

Pada tahun pertama berdirinya PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan pada tahun 2011 menerima murid berjumlah 60 peserta, tahun kedua di tahun 2012 menerima 62 peserta, tahun ke tiga pada tahun 2013 menerima 62 peserta, pada tahun 2014 menerima 65 peserta didik, dan pada di tahun ini 2015 menerima 68 peserta didik. Berikut berdasarkan prasurvey diketahui bahwa jumlah peserta didik kelas B dan A di PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan sebagai berikut:

Tabel 5
Keadaan Jumlah Peserta Didik Di Kelas A dan B
PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan 2014/2015

Kelompok	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
A	10	13	24
B1	9	11	20
B2	10	14	24
Jumlah	20	14	68

Sumber: Dokumentasi PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan
Tahun Ajaran 2014/2015

Berdasarkan keterangan diatas perlu dijelaskan bahwa jumlah murid di PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan semakin bertambah dan mengalami peningkatan.

B. Peningkatan Motivasi Anak Melalui Metode Bermain Di PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan

Belajar merupakan suatu proses dan intraksi yang dilakukan untuk memperoleh perubahan tingkah laku pada diri manusia yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya dalam bermasyarakat atau lingkungan.

Meningkatkan motivasi belajar siswa adalah salah satu kegiatan integral yang wajib ada dalam kegiatan pembelajaran. Selain memberikan dan mentransfer ilmu pengetahuan guru juga bertugas untuk meningkatkan motivasi anak dalam belajar. Tidak bisa kita pungkiri bahwa motivasi belajar siswa satu dengan yang lain sangat berbeda, untuk itulah penting bagi guru selalu senantiasa memberikan motivasi kepada siswa supaya siswa senantiasa memiliki semangat

belajar dan mampu menjadi siswa yang berprestasi serta dapat mengembangkan diri secara optimal.

Motivasi adalah motif atau dorongan yang dimiliki oleh seseorang dalam melakukan tindakan. Hal ini menegaskan bahwa motivasi adalah satu faktor penting untuk keberhasilan seseorang dalam melakukan suatu tindakan, termasuk dalam belajar di sekolah. Dalam belajar tingkat ketekunan siswa atau mahasiswa sangat ditentukan oleh motif dan motivasi belajar yang ditimbulkan dari motif tersebut. Dengan kata lain Motivasi belajar ini mutlak dimiliki oleh seorang siswa demi keberhasilannya dalam belajar. Motivasi ada dua macam yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang muncul dari dalam diri, sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang muncul dari luar diri. Pada dasarnya dari kedua jenis motivasi ini motivasi ini dua-duanya memegang peranan penting, karena keduanya saling terkait satu sama lain.

Dalam menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan di PAUD Angrek Natar Lampung Selatan tenaga pendidik ditekankan untuk kreatif dengan menggunakan berbagai macam metode pembelajaran yang bervariasi, dengan demikian guru dapat menentukan arah dan tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran.

Dari hasil wawancara dengan guru PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan, bahwa sebelum guru menentukan metode yang akan digunakan dalam pembelajaran, terlebih dahulu guru mempersiapkan program/perencanaan dalam mengajar, diantaranya yaitu mempersiapkan program tahunan/semester, yang gunanya sebagai pedoman penyelenggaraan selama satu tahun/semester, dan sebagai bahan dalam mengadakan supervise dan evaluasi, mempersiapkan program mingguan (SKM) dan satuan kegiatan Harian (SKH).² Lebih lanjut guru PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan tersebut mengungkapkan bahwa dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar secara khusus di Kelas B, sebelum pelaksanaan pembelajaran ruang kelas dan perabot diatur sedemikian rupa sehingga memungkinkan terlaksananya proses pembelajaran yang kondusif.

Disamping itu para pendidik di PAUD tersebut dalam mengemas materi ajar lebih ditekankan menggunakan metode bermain. Karena dengan adanya metode bermain diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar kepada anak didiknya, sehingga akan lebih menarik perhatian anak dalam menerima pembelajaran. Secara spesifik dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dan membentuk hubungan antara materi pelajaran dengan dunia nyata dan lebih terpenting lagi adalah mampu meningkatkan motivasi dalam belajar.

² Hasil Ovservasi Dan Wawancara di PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan Februari 2014

Berdasarkan dari uraian tersebut maka penulis simpulkan bahwa peran metode bermain dalam proses belajar mengajar adalah dapat meningkatkan motivasi belajar anak khususnya di PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan, dan hasil analisa dari lapangan akan penulis uraikan secara gamblang pada bab selanjutnya.



BAB IV

PENGOLAHAN DAN ANALISIS DATA

A. Pra Penelitian Tindakan Kelas

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan kegiatan pra tindakan melalui observasi dan wawancara baik secara umum di PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan. Pelaksanaan observasi pendahuluan dilakukan pada tanggal 3 Februari 2014.

Kegiatan pra tindakan kelas difokuskan pada proses pembelajaran yang berlangsung di PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan. Berdasarkan hasil observasi di PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan didapatkan bahwa pada saat proses pembelajaran, beberapa peserta didik yang duduk di tengah dan di belakang terlihat mengobrol dengan teman sebangkunya dan tidak memperhatikan kegiatan pembelajaran yang sedang diikuti.

Secara umum berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru, permasalahan yang muncul dalam pembelajaran adalah masalah rendahnya motivasi belajar peserta didik. Umumnya mereka kurang tertarik dan berminat mengikuti pembelajaran. Banyak dari peserta didik melakukan aktivitasnya sendiri pada saat belajar, seperti melamun, atau mengobrol, mencoret-coret buku/menggambar gambar yang tidak jelas apa yang gambarnya, juga yang tertidur. Kondisi ini tentu sangat memprihatinkan, dan jika dibiarkan berlanjut akan berdampak negatif terhadap prestasi peserta didik secara keseluruhan.

Berangkat dari kondisi real di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait bagaimana caranya untuk bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran. Untuk itu, sebelum peneliti melakukan tindakan maka langkah pertama yang peneliti bekerjasama dengan guru untuk melihat motivasi belajar siswa setiap pembelajaran. Dengan merujuk pada tabel kategori tingkat motivasi belajar, diperoleh data rata-rata persentase motivasi belajar peserta didik hanya sebesar 20% atau hanya sekitar 4 peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi, sisanya sebanyak 16 peserta didik atau 80 % termasuk memiliki motivasi belajar rendah.

Berdasarkan data hasil observasi tersebut diketahui bahwa sebagian besar peserta didik memiliki motivasi belajar yang rendah. Kemudian, peneliti dan guru mendiskusikan solusi penyelesaiannya untuk memperbaiki kondisi pembelajaran tersebut, dan hasil alternatif sementara cara untuk meningkatkan motivasi belajar tersebut dengan menggunakan metode bermain peran ketika proses pembelajaran.

Penelitian dimulai pada hari Senin tanggal 3 Februari 2014 . Penelitian dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Adapun tahapan-tahapan tiap siklus, meliputi: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi/pengamatan tindakan, dan refleksi tindakan.

Penelitian dilakukan dengan dua siklus, dengan tujuan agar dapat dihasilkan kesimpulan data yang akurat dan terpercaya terhadap permasalahan penelitian. Dalam tiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan, yaitu pertemuan

pertama dan pertemuan kedua. Setiap merancang kegiatan pada setiap siklusnya, meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi tindakan, maka peneliti senantiasa berdiskusi dan berkoordinasi dengan guru.

B. Hasil Penelitian Tindakan Kelas

Berikut ini dikemukakan, hasil penelitian pada setiap siklusnya.

1. Siklus Penelitian I

a. Rencana Tindakan

Pada tahap ini, peneliti dan guru merumuskan cara meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam setiap pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran. Untuk itu, peneliti dan guru mendiskusikan hal-hal berikut ini:

- 1) Menggali tentang karakteristik peserta didik sebagai informasi awal tentang motivasi. Oleh karena itu penting sebelumnya peneliti ketahui, sehingga dapat memahami psikologis peserta didik.
- 2) Menetapkan tema yang akan dipelajari. Sekaligus merancang Rencana Kegiatan Harian (SKH)-nya.
- 3) Merumuskan metode/strategi pembelajaran apa yang akan dipakai.
- 4) Menetapkan metode bermain peran apa saja yang akan diperlukan.

Lebih jelasnya metode bermain peran yang digunakan, lihat lampiran

- 5) Membuat instrumen observasi untuk mengetahui tingkat perkembangan motivasi belajar yang dilakukan setiap akhir pertemuan dengan menggunakan metode bermain peran.
- 6) Membuat lembar observasi yang akan digunakan pada proses pengamatan pembelajaran. Lembar observasi tersebut berisi informasi tentang perkembangan motivasi belajar peserta didik baik untuk pertemuan pertama maupun untuk pertemuan kedua.

Setelah hal – hal di atas dipersiapkan, langkah berikutnya adalah peneliti dengan guru membicarakan teknis cara pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran di kelas nanti. Dalam artian langkah-langkah pembelajaran (kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir) yang harus dilakukan oleh guru, dengan merujuk pada rancangan yang telah disepakati di atas, sehingga guru dalam mengajar memiliki pedoman, arahan, dan mekanisme yang harus dilakukan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada saat pelaksanaan tindakan, maka sesuai dengan rencana yang telah peneliti dan guru buat bersama-sama, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode bermain peran. Dalam hal ini proses jalannya pembelajaran mengacu pada rancangan yang telah dibuat. Dimana materi yang dipilih lengkap dengan SKH yang memuat metode bermain peran, serta dikemas dan didesain sebaik mungkin.

Selama proses kegiatan pembelajaran ini, peneliti terjun langsung dan ikut serta/terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Peneliti dan guru saling bekerjasama dan bersama–melakukan kegiatan pembelajaran, dari tahap kegiatan awal (melakukan apersepsi dan motivasi), kegiatan inti (penyampaian pokok pelajaran), dan kegiatan akhir (pemanapan dan evaluasi hasil pembelajaran).

1) Pertemuan Pertama

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan pertama ini berlangsung pada hari Senin, 3 Februari 2014. Pada pertemuan ini, peneliti menjadi pengajar dalam kegiatan pembelajaran. Adapun pelaksanaan tindakan, antara lain:

(a) Kegiatan awal

- 1) Guru-peserta didik memberi salam dan memulai pelajaran dengan mengucapkan basmalah dan kemudian berdoa bersama sebelum memulai pelajaran.
- 2) Guru mengabsen para peserta didik
- 3) Guru skenario bermain peran yang digunakan dan peserta didik menyiapkan buku dan alat tulis.

(b) Kegiatan inti

- i. Guru menjelaskan metode yang akan digunakan yang relevan.
- ii. Guru menjelaskan cara kerja bermain peran yang digunakan.

- iii. Guru menunjukkan permainan yang akan digunakan selama proses pembelajaran
- iv. Permainan yang digunakan yaitu bermain peran
- v. Kemudian guru memberikan gambar kepada masing-masing anak untuk disusun sesuai dengan gambar yang sebenarnya.
- vi. Guru mengamati kegiatan anak dalam menyusun bermain peran motivasi belajar.

(c) Kegiatan penutup

- 1) Guru mengakhiri pelajaran dengan memberikan nasehat agar rajin belajar
- 2) Guru mengucapkan salam

2) Pertemuan Kedua

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan kedua ini berlangsung pada hari kamis, 6 Februari 2014. Pada pertemuan ini, peneliti menjadi pengamat sekaligus pengajar dalam di kelas. Adapun pelaksanaan tindakan, antara lain:

(a) Kegiatan awal

- 1) Guru-peserta didik memberi salam dan memulai pelajaran dengan mengucapkan basmalah dan kemudian berdoa bersama sebelum memulai pelajaran
- 2) Guru mengabsen para peserta didik
- 3) Guru menyiapkan permainan yang digunakan.

(b) Kegiatan inti

- 1) Guru menjelaskan metode yang akan digunakan yang relevan.
- 2) Guru menjelaskan cara kerja bermain peran yang digunakan.
- 3) Guru menunjukkan permainan yang akan digunakan selama proses pembelajaran
- 4) Permainan yang digunakan yaitu bermain peran
- 5) Kemudian guru memberikan gambar kepada masing-masing anak untuk disusun sesuai dengan gambar yang sebenarnya.
- 6) Guru mengamati kegiatan anak dalam menyusun bermain peran motivasi belajar.

(c) Kegiatan penutup

- a. Guru mengakhiri pelajaran dengan memberikan nasehat agar rajin belajar
- b. Guru mengucapkan salam

c. Observasi dan Hasil Tindakan

Pada siklus I, terdiri dari pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Pada setiap pertemuan atau kegiatan berlangsung, peneliti bersama guru senantiasa melakukan pengamatan secara intensif mengenai aktivitas belajar peserta didik, apakah terjadi perubahan yang positif atau tidak. Hal ini bertujuan sebagai sumber informasi/data utama melakukan refleksi.

Berdasarkan hasil pengamatan selama proses belajar mengajar yang berlangsung di kelas pada pertemuan pertama diketahui bahwa guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran. Dalam hal ini, guru menjelaskan materi pembelajaran dilengkapi dengan permainan berupa bermain peran.

Namun demikian, pada pertemuan pertama ini terlihat tampak masih banyak terlihat peserta didik masih bersikap pasif dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, walaupun dalam penjelasan guru sudah menampilkan metode bermain peran yang cukup menarik dan edukatif. Terlihat hanya sebagian kecil saja dari mereka yang memberikan perhatian dan aktif.

Dari uraian di atas, diketahui bahwa pada pertemuan pertama siklus pertama, motivasi belajar peserta didik belum begitu meningkat. Pada pertemuan kedua, peneliti berperan sebagai pengamat dan sekaligus menjadi guru, dalam kesempatan tersebut peneliti juga masih berusaha beradaptasi untuk menguasai keadaan kelas dan murid-murid. Namun setelah pelajaran telah dimulai suasana mulai mencair, sebagian dari mereka mulai terlihat memberikan perhatian dan aktif dalam menanggapi pertanyaan yang saya berikan.

Pada pertemuan ini, untuk menjelaskan materi pembelajaran, peneliti dan guru, menunjukkan pula beberapa gambar yang relevan. Dengan metode bermain peran tersebut yang peneliti dan guru tunjukkan,

terlihat bahwa peserta didik mulai tertarik, aktif, dan mau terlibat/berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Padahal sebelumnya, pada awal pembelajaran mereka masih terlihat pasif dan diam ketika peneliti (guru) memberikan materi, hal itu disebabkan sebagian besar mereka bahwa masih merasa canggung. Akan tetapi setelah pembelajaran berlangsung agak lama dan juga peneliti menyiapkan media-metode bermain peran yang diperlukan dan relevan, akhirnya sebagian peserta didik merasa senang belajar.

Dalam pelaksanaan strategi ini, peneliti dan guru mengamati motivasi belajar peserta didik dengan berpedoman pada sedikit *clue* “petunjuk” yang peneliti dan guru berikan, peserta didik diminta untuk memahami gambar yang diberikan oleh guru kepada setiap peserta didik. Sebagaimana ketetapan kategori tingkat motivasi peserta didik, dapat dirangkumkan berikut ini tingkat perkembangan motivasi belajar peserta didik pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua di Siklus I ini.

Tabel 6
Perkembangan Siklus 1 pertemuan pertama
Motivasi Belajar Peserta didik
PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan

No	Indikator	Perkembangan motivasi						Ket
		1	2	3	4	5	6	
1	Muhammad Rasya	BSH	BSH	BSH	MB	BB	BB	BSH
2	Naura	MB	MB	BB	BSH	BB	BB	BB
3	Muhammad Albari	BSH	MB	BB	MB	MB	BSH	MB
4	Dina mulyana	BB	BB	BB	MB	BB	BB	BB
5	Alif Rasyid	MB	MB	BSH	BB	BB	BB	BB

6	Yasmin	MB	MB	MB	BB	BB	BB	BB
7	Qaulan Qadhariah	MB	MB	MB	BB	BB	BB	BB
8	Nadin Salsabila	BSB	BB	BSH	MB	MB	BSB	BSH
9	Alifa Indah Sari	MB	MB	BB	BSH	BB	MB	MB
10	Aca pranida	BB	MB	BSH	BB	BB	BB	BB
11	Arya ardana	BB	BSH	MB	BB	BB	BB	BB
12	Arifiani syafa'ah	MB	MB	BSH	BSH	BB	BSH	BSH
13	Dwi handayani	MB	MB	MB	MB	BSH	MB	MB
14	Ahmad alvarizi	MB	BB	BB	BB	BB	MB	BB
15	Galang gigih irfandi	MB	BB	BB	BSH	BSH	BSH	BSH
16	Dina putri mawardani	BB	BB	BSH	BB	BB	BB	BB
17	Larista natania artanti	MB	MB	BB	BSH	BB	BB	BB
18	Ernest novelia	BSH	MB	BB	BB	BB	BSH	BB
19	Danag arya pratama	BB	BB	BB	MB	BB	BB	BB
20	Teguh pirmansyah	MB	MB	BSH	BB	BSH	BSH	BSH

Sumber: Hasil Observasi, Februari 2014¹

Keterangan:

1. Tekun menghadapi tugas
2. Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk belajar
3. Menunjukkan minat terhadap kegiatan sekolah
4. Lebih senang bekerja mandiri
5. Tidak cepat bosan pada tugas-tugas sekolah
6. Senang mencari hal baru

BB : Belum berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar peserta didik, terbukti bahwasanya ada 5 peserta didik (25%) yang memiliki motivasi berkembang sesuai harapan (BSH), 3 peserta didik (15%) yang memiliki motivasi mulai berkembang (MB) dan 12 peserta didik (60%) yang tingkat motivasinya belum berkembang.

¹ Sadirman, *Intraksi Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta, Raja Grafindo Persanda, 2011, h 83

Tabel 7
Perkembangan Siklus 1 pertemuan kedua
Motivasi Belajar Peserta didik
PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan

No	Indikator	Perkembangan motivasi						Ket
		1	2	3	4	5	6	
1	Muhammad Rasya	BSH	BSH	BSH	MB	BB	BB	BSH
2	Naura	MB	MB	BB	BSH	BB	BB	BB
3	Muhammad Albari	BSH	MB	BB	MB	MB	BSH	MB
4	Dina mulyana	BB	BB	BSH	MB	BSH	BSH	BSH
5	Alif Rasyid	MB	MB	BSH	BB	BB	BB	BB
6	Yasmin	MB	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
7	Qaulan Qadhariah	MB	MB	MB	BB	BB	BB	BB
8	Nadin Salsabila	BSB	BB	BSH	MB	MB	BSB	BSH
9	Alifa Indah Sari	MB	MB	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
10	Aca pranida	BB	MB	BSH	BB	BB	BB	BB
11	Arya ardana	BB	BSH	MB	BB	BSH	BSH	BSH
12	Arifiani syafa'ah	MB	MB	BSH	BSH	BB	BSH	BSH
13	Dwi handayani	MB	MB	MB	MB	BSH	MB	MB
14	Ahmad alvarizi	MB	BSH	BB	BSH	BSH	MB	BSH
15	Galang gigih irfandi	MB	BB	BB	BSH	BSH	BSH	BSH
16	Dina putri mawardani	BB	BB	BSH	BB	BB	BB	BB
17	Larista natania artanti	MB	MB	BB	BSH	BB	BB	BB
18	Ernest novelia	BSH	MB	BB	BB	BB	BSH	BB
19	Danag arya pratama	BB	BB	BB	MB	BB	BB	BB
20	Teguh pirmansyah	MB	MB	BSH	BB	BSH	BSH	BSH

Sumber: Hasil Observasi, Februari 2014²

Keterangan:

1. Tekun menghadapi tugas
2. Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk belajar
3. Menunjukkan minat terhadap kegiatan sekolah
4. Lebih senang bekerja mandiri
5. Tidak cepat bosan pada tugas-tugas sekolah
6. Senang mencari hal baru

BB : Belum berkembang

MB : Mulai Berkembang

² Sadirman, *Intraksi Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta, Raja Grafindo Persanda, 2011, h 83

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar disiklus 1 pertemuan keua peserta didik meningkat, pada pertemuan kedua terdapat 10 peserta didik (50%) yang memiliki motivasi berkembang sesuai harapan (BSH), 3 peserta didik (15%) yang memiliki motivasi mulai berkembang (MB) dan 7 peserta peserta didik (35%) yang memiliki motivasi belum berkembang (BB).

Dengan demikian, dapat disimpulkan secara umum motivasi belajar pada pertemuan kedua meningkat dari pada pertemuan pertama. Ini artinya pada siklus I terjadi peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran.

d. Analisis dan Refleksi Tindakan

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari tindakan yang dilakukan, ternyata dapat dijelaskan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pelajaran. Hal ini dapat dibuktikan dengan semangat dan antusiasnya para peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Indikasi daripada itu adalah para peserta didik dengan semangat mengajukan pertanyaan dan berusaha memberikan jawaban-penjelasan terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diajukan guru. Namun demikian, berdasarkan hasil analisis peneliti pada observasi yang telah dilaksanakan pada siklus I masih terdapat beberapa kekurangan dalam penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran, sehingga

kenaikan motivasi belajar peserta didik masih belum optimal atau hingga mencapai 100%. Kekurangan ini meliputi:

- 1) Kurangnya kemampuan guru dalam megemas materi tema pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran.
- 2) Pengotimalan/eksplorasi informasi dari metode bermain peran oleh guru masih kurang maksimal, misalnya penyajiannya dengan cara yang unik, lucu, dan menggugah rasa ingin tahu anak. Akibatnya, peserta didik terlihat bosan dan tidak tertarik mengamati metode bermain peran, padahal permainan susun gambar telah dibuat dengan cukup menarik dan informatif.
- 3) Sebagian peserta didik masih belum terbiasa menggunakan metode bermain peran
- 4) Peserta didik masih menggantungkan pada peserta didik yang lain, sehingga pembelajaran masih didominasi oleh peserta didik yang aktif saja.
- 5) Pada saat pembelajaran berlangsung masih ada beberapa peserta didik yang bermain sendiri dan berbicara dengan teman sebangkunya.

e. Revisi Perencanaan:

Mengacu pada permasalahan atau kendala yang dihadapi dalam penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran di atas, dapat dirumuskan beberapa revisi (perbaikan) yang dapat dijadikan pedoman

atau masukan ketika membuat rencana tindakan pada Siklus II. Diantara revisi tersebut adalah:

- c. Guru sebaiknya lebih menyesuaikan dengan kemampuan anak dalam menggunakan permainan.
- d. Memperkaya tampilan gambar yang akan disusun: dari segi tekstur, warna, ukuran, dan tingkat kemenarikan (lucu, aneh, dan mendorong rasa ingin tahu)
- e. Lebih memberikan motivasi pada peserta didik agar mereka lebih berminat dan bergairah aktif dalam mengikuti pembelajaran.

2. Siklus Penelitian II

Siklus penelitian II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, yaitu pertemuan pertama pada tanggal 10 Februari 2014 dan pertemuan kedua pada tanggal 13 Februari 2014. Untuk mengantisipasi kekurangan pada siklus I, maka peneliti beserta guru benar-benar mempersiapkan pelaksanaan siklus II.

a. Rencana Tindakan

Sebagaimana rencana tindakan pada Siklus I, maka hal-hal yang dilakukan pada Siklus II, meliputi:

- a) Menetapkan tema bahasan yang akan dipelajari. Sekaligus merancang Rencana Kegiatan Harian (SKH)-nya. Jelasnya, SKH dapat dilihat pada lampiran.
- b) Merumuskan metode pembelajaran apa yang akan dipakai.

- c) Menetapkan metode bermain peran yang diperlukan. Metode bermain peran yang disajikan diupayakan lebih baik dari metode bermain peran sebelumnya.
- d) Membuat lembar observasi yang akan digunakan pada proses pengamatan pembelajaran. Lembar observasi tersebut berisi tentang informasi tentang tingkat perkembangan motivasi belajar peserta didik pada setiap pertemuan, baik untuk pertemuan pertama maupun untuk pertemuan kedua. Format lembar observasi dapat dilihat pada lampiran.

Setelah hal-hal di atas dipersiapkan, langkah berikutnya adalah peneliti dengan guru membicarakan teknis pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran di kelas nanti.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada saat pelaksanaan tindakan, maka sesuai dengan rencana yang telah peneliti dan guru buat bersama-sama. Dalam hal ini proses jalannya pembelajaran mengacu pada rancangan yang telah dibuat lengkap dengan SKH dan bermain peran yang diperlukan.

Selama proses kegiatan pembelajaran ini, peneliti terjun langsung dan ikut serta/terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Peneliti dan guru saling bekerjasama dan bersama-sama melakukan kegiatan pembelajaran, dari tahap kegiatan awal (melakukan apersepsi), kegiatan inti

(penyampaian pokok pelajaran), dan kegiatan akhir (pemantapan dan evaluasi hasil pembelajaran).

a) Pertemuan Pertama

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan pertama ini berlangsung pada hari Senin, 10 Februari 2014. Pada pertemuan ini, guru menjadi pengajar dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan peneliti menjadi pengamat jalannya proses pembelajaran. Adapun pelaksanaan tindakan, antara lain:

(a) Kegiatan awal

- 1) Guru-peserta didik memberi salam dan memulai pelajaran dengan mengucapkan basmalah dan kemudian berdoa bersama sebelum memulai pelajaran.
- 2) Guru mengabsen para peserta didik
- 3) Guru menyiapkan gambar yang akan disusun seperti yang digunakan pada pertemuan sebelumnya.

(b) Kegiatan inti

- 1) Guru menjelaskan metode yang akan digunakan yang relevan.
- 2) Guru menjelaskan cara kerja metode bermain peran yang digunakan.
- 3) Guru menunjukkan permainan yang akan digunakan selama proses pembelajaran
- 4) Permainan yang digunakan yaitu bermain peran

- 5) Kemudian guru memberikan gambar kepada masing-masing anak untuk disusun sesuai dengan gambar yang sebenarnya.
- 6) Guru mengamati kegiatan anak dalam menyusun bermain peran motivasi belajar.

(c) Kegiatan penutup

- 1) Guru mengakhiri pelajaran dengan memberikan kesimpulan singkat dan mengingatkan peserta didik agar selalu rajin belajar
- 2) Peserta didik bersiap – siap menyusun dan merapikan buku
- 3) Guru menutup pelajaran dengan salam

b) Pertemuan Kedua

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan kedua ini berlangsung pada hari kamis 13 Februari 2014. Pada pertemuan ini, peneliti menjadi pengamat sekaligus pengajar dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Adapun pelaksanaan tindakan, antara lain:

(a) Kegiatan awal

- i. Guru-peserta didik memberi salam dan memulai pelajaran dengan mengucapkan basmalah dan kemudian berdoa bersama sebelum memulai pelajaran
- ii. Guru mengabsen para peserta didik
- iii. Guru menyiapkan gambar yang akan disusun yang digunakan, sedangkan peserta didik menyiapkan buku dan alat tulis

iv. Guru membagi kelompok menjadi 4 kelompok sesuai deretan bangku

(b) Kegiatan inti

- 1) Guru menjelaskan permainan yang akan digunakan yang akan diterapkan.
- 2) Guru menjelaskan cara kerja bermain peran yang digunakan.
- 3) Guru menunjukkan permainan yang akan digunakan selama proses pembelajaran
- 4) Permainan yang digunakan yaitu bermain peran
- 5) Kemudian guru memberikan gambar kepada masing-masing anak untuk disusun sesuai dengan gambar yang sebenarnya.
- 6) Guru mengamati kegiatan anak dalam menyusun bermain peran sebagai motivasi belajar.

(c) Kegiatan penutup

- 1) Guru mengakhiri pelajaran dengan memberikan nasehat agar selalu rajin belajar dan tidak berputus asa meraih cita-cita
- 2) Peserta didik bersiap – siap
- 3) Guru mengucapkan salam

c. Observasi dan Hasil Tindakan

Pada siklus II, terdiri dari pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Pada setiap pertemuan atau kegiatan berlangsung, peneliti bersama guru senantiasa melakukan pengamatan secara intensif mengenai

aktivitas belajar peserta didik, apakah terjadi perubahan yang positif atau tidak. Hal ini bertujuan sebagai sumber informasi/data utama melakukan refleksi.

Berdasarkan hasil pengamatan selama proses belajar mengajar yang berlangsung di kelas pada Siklus II diketahui bahwa peningkatan motivasi peserta didik dalam pembelajaran pada siklus ini kian tampak. Hal ini terlihat dari raut muka wajah peserta didik, semangat menjawab pertanyaan dan berperan aktif selama mengikuti pelajaran

Dengan menggunakan gambar-gambar yang menarik, membuat materi yang disampaikan oleh guru dapat diserap dan dipahami oleh anak dengan lebih cepat dan tidak membuat peserta didik merasa bosan untuk mempelajarinya. Selain itu, dengan menggunakan metode bermain peran juga membuat peserta didik lebih aktif dan bisa memperkuat ingatan.

Jika pada siklus I masih didominasi oleh peserta didik yang aktif, maka pada siklus II, khususnya pada pertemuan pertama ini peserta didik sudah tidak lagi pasif, meskipun masih ada sebagian peserta didik yang masih sulit untuk diajak komunikasi. Karena itu, belajar dengan menerapkan metode bermain peran ini membuat mereka termotivasi belajar dan dapat mengatasi kesulitan belajar yang selama ini dialami oleh peserta didik. Indikasi dari itu, terbukti dari raut muka peserta didik yang ceria dan semangat ketika menjelaskan materi disertai dengan menampilkan metode bermain perannya.

Selanjutnya, setiap akhir pertemuan peneliti selalu mengadakan evaluasi dengan menyiapkan angket motivasi belajar. Tujuannya untuk mengetahui tingkat perkembangan motivasi belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Evaluasi tingkat motivasi belajar peserta didik pada Siklus II ini sebagai perbaikan pertemuan sebelumnya.

Sebagaimana ditetapkan kategori tingkat motivasi peserta didik, dapat dirangkumkan berikut ini tingkat perkembangan motivasi belajar peserta didik pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua di Siklus II ini.

Tabel 7
Perkembangan Motivasi Belajar Peserta didik
PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan

Pelaksanaan I	Kriteria	Peserta Didik	Tingkat Persentase
Siklus I	Berkembang Sesuai harapan (BSH)	11	55%
	Mulai Berkembang (MB)	3	15 %
	Belum Berkembang (BB)	6	30%
Siklus II	Jumlah 20 peserta didik		
	Berkembang Sesuai harapan (BSH)	17	85%
	Mulai Berkembang (MB)	1	5%
	Belum Berkembang (BB)	2	10 %

Sumber : Hasil olah data pada siklus II

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar peserta didik, pada pertemuan pertama terdapat 11 peserta didik (55%) yang memiliki motivasi Berkembang Sesuai Harapan, 3 peserta didik (15%) yang memiliki motivasi Mulai Berkembang dan 6 peserta didik (30%) yang memiliki Belum Berkembang. Kemudian, pada pertemuan kedua dicapai hasil yang sangat menggembirakan dan memuaskan dimana jumlah peserta didik yang memiliki motivasi Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 17 peserta didik (85%), 1 peserta didik (5%) yang memiliki motivasi Mulai Berkembang, dan 2 peserta didik (10%) yang memiliki Belum Berkembang. Keberhasilan ini merupakan peningkatan yang luar biasa dalam pembelajaran dan harus selalu dipertahankan.

d. Analisis dan Refleksi Tindakan

Berdasarkan data analisis yang diperoleh dari tindakan yang dilakukan, maka dapat dijelaskan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pelajaran. Hal ini membuktikan bahwa penerapan metode bermain peran mampu menarik perhatian peserta didik, sehingga meningkatkan pula terhadap pemahaman peserta didik dalam materi yang dipelajari.

Hasil analisis peneliti pada observasi yang telah dilaksanakan pada siklus II adalah:

- a) Peserta didik mulai aktif dari pada pertemuan sebelumnya.
- b) Peneliti melengkapi gambar-gambar sebagai media pembelajaran
- c) Peserta didik semakin kritis terhadap hal-hal yang baru mereka ketahui
- d) Motivasi belajar yang mereka peroleh pada siklus II meningkat dari pada hasil belajar pada siklus I

Adapun penyebab keberhasilan penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah :

- a) Peneliti dan guru merencanakan dan mempersiapkan terlebih dahulu hal-hal yang sangat diperlukan dalam kegiatan PBM, seperti silabus, materi, SKH, bahan evaluasi (angket motivasi).
- b) Mendiskusikan dengan seksama dan teliti dalam memilih strategi pembelajaran yang cocok digunakan kepada peserta didik pada tingkat PAUD.
- c) Mempersiapkan metode bermain peran yang semenarik mungkin, baik dari tampilan (sketsa), warna, maupun ukuran.

C. Pembahasan Hasil Penelitian Tindakan Kelas

Fokus dalam penelitian ini adalah mengetahui apakah penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran di Kelas B PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan

1. Peningkatan Motivasi Anak Melalui Metode bermain peran Di PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan

Dari hasil pengamatan pendahuluan diketahui bahwa pola pembelajaran yang digunakan guru adalah pola pembelajaran konvensional dan tanpa menggunakan media pembelajaran, dalam hal ini hanya menggunakan spidol dan papan tulis. Akibatnya peserta didik kurang berminat dan termotivasi mengikuti pelajaran. Peserta didik cenderung pasif, kurang bisa berkonsentrasi, takut dalam bertanya apalagi mengungkapkan pendapat.

Selain itu, peserta didik kurang bersemangat, kurang antusias, kurang disiplin dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru, dan cenderung menerima materi yang disampaikan tanpa mempertanyakan kembali, sehingga mengakibatkan kompetensi yang harus dimiliki peserta didik tidak tercapai.

Pembelajaran yang kurang melibatkan peserta didik pada kegiatan belajar mengajar akan menimbulkan rasa terpaksa, tertekan, bosan dan malas. Pada akhirnya dapat menjadikan peserta didik memiliki motivasi yang rendah dalam mengikuti pelajaran dan mengakibatkan hasil belajar mereka tidak memenuhi standar yang telah ditetapkan.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dibutuhkan media, metode, serta strategi yang dapat menjadikan peserta didik lebih berperan aktif tanpa rasa takut dan mampu berkreaitivitas dan

mengantarkan peserta didik pada kompetensi yang dicapai serta menjadikan pembelajaran tetap menarik.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 Tahun 2005 pasal 64 ayat (1) penilaian hasil belajar oleh pendidik sebagaimana dalam pasal 63 ayat 1 butir a dilakukan secara berkesinambungan untuk memantau proses kemajuan, dan perbaikan hasil dalam bentuk ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester, dan ulangan kenaikan kelas. Penilaian yang dimaksud pada ayat ini digunakan untuk: 1) menilai pencapaian kompetensi peserta didik, 2) bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar, dan 3) memperbaiki proses pembelajaran.

Terkait penilaian motivasi belajar peserta didik, dalam penelitian ini terdapat 4 penilaian yang dilakukan pada setiap pertemuan, yaitu pada Siklus I, meliputi pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Begitu pula pada Siklus II, meliputi pertemuan pertama dan pertemuan kedua

2. Temuan Penelitian dalam Pembelajaran dengan Menggunakan Metode bermain peran Di PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan

a. Siklus I

Pada Siklus I hasil temuan penelitian, adalah:

- a) Pada awal pertemuan, diadakan observasi dengan tujuan sebagai pembanding pembelajaran yang menggunakan media dan tidak menggunakan media

- b) Pada pertemuan I, siklus I mulai diterapkan metode bermain peran dan peserta didik senang ketika disajikan media pembelajaran
- c) Peneliti menyajikan strategi pembelajaran yang mendukung penggunaan bermain peran
- d) Untuk lebih meningkatkan motivasi belajar, gambar-gambar yang harus diperankan dibuat dengan lebih semenarik mungkin dan bervariasi pada tiap pertemuannya

b. Siklus II

Pada Siklus II hasil temuan penelitian, adalah:

- a) Peserta didik sudah mulai mandiri dan aktif
- b) Peserta didik mulai kritis dengan hal-hal yang dianggap baru diketahui
- c) Peneliti menyajikan strategi pembelajaran yang mendukung penggunaan permainan bermain peran.
- d) Evaluasi motivasi belajar peserta didik pada pertemuan I semakin meningkat, dan bahkan pada pertemuan II motivasi belajar peserta didik adalah mencapai 90%.

Berdasarkan analisis data data dan temuan pada saat penelitian maka tulisan ini dapat penulis simpulkan bahwa Metode bermain peran dapat Meningkatkan motivasi belajar anak Di PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis pada bab IV, sehingga dapat penulis simpulkan Berdasarkan analisis data data dan temuan pada saat penelitian maka tulisan ini dapat penulis simpulkan bahwa Implementasi Metode Bermain Peran dapat Meningkatkan motivasi belajar anak Di PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Penggunaan metode bermain diharapkan mampu merubah pola belajar anak di semua kegiatan dan tema yang diberikan guru
2. Bagi guru PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan melati, diharapkan setiap kegiatan belajar mengajar menyediakan metode bermain atau sejenis yang dapat mendorong minat belajar pada anak

DAFTAR PUSTAKA

Asep umar fakhrudi, *Sukses Menjadi Guru TK-PAUD*, Yogyakarta: Bening, 2010.

Amier Daien Indra Kusuma, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, Surabaya: Usaha Nasional, 1973.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1989.

Hamid Pattilima. *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta: Bandung, 2005.

<http://ebekunt.wordpress.com/2010/07/27/strategi-pembelajaran-untuk-anak-usia-dini>
diakses 21/02/2011

Jhon M. Echol dan Hasan Sadily, *Kamus Inggris-Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1989).

Konsep Pendidikan Anak Usia Dini, Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, Direktorat Enderal Pendidikan Luas Sekolah Dan Pemda, Departemen Pendidikan Nasional, 2004.

Martinis Yamin dan Jamilah Sabri Sanan, *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini PAUD*, Jakarta: Gunung Persada, 2010.

Moeslichaton. R, *Metode pengajaran di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Rinika Cipta, 2004.

Raymond J. Wlodkowski dan Judith H. Jaynes, *Motivasi Belajar*, Jakarta: Cerdas Pustaka, 2004.

Sadirman, *Intraksi Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta, Raja Grafindo Persanda, 2011.

Sugiyono. Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2008.